Broj 170 • 10. 3. 2021 – 9. 5. 2021. • Dvomesečnik • Srbija 250 RSD • CG 2,50 EUR • BiH 5,00 KM • MK 100 DEN • HR 25 KN • SLO 3 EUR

+ ESPORTS

www.gamefun.rs

GAMER

FIFA PATCH

Od Moše i Tirketa do modernog fudbala

FORTNITE

+ 2 MEGA POSTERA

CALL OF DUTY: WARZONE

APEX LEGENDS

ISSN 2560-4457

10 NAJBOLJIH BESPLATNIH IGARA!

PLUS LITTLE NIGHTMARES 2, OUTRIDERS, ESPORTS BOXING CLUB, HITMAN 3 , EVERSPACE 2, THE MEDIUM, YAKUZA, DOTA PLUS...

IMAMO **HITA!**

VALHEIM

Koliba, sekira i nasilje – simulacija preživljavanja koja obara sve rekorde!

THE WITCHER WILD HUNT

GERALT OF RIVIA (DRUGI DEO)

VRAT

REP

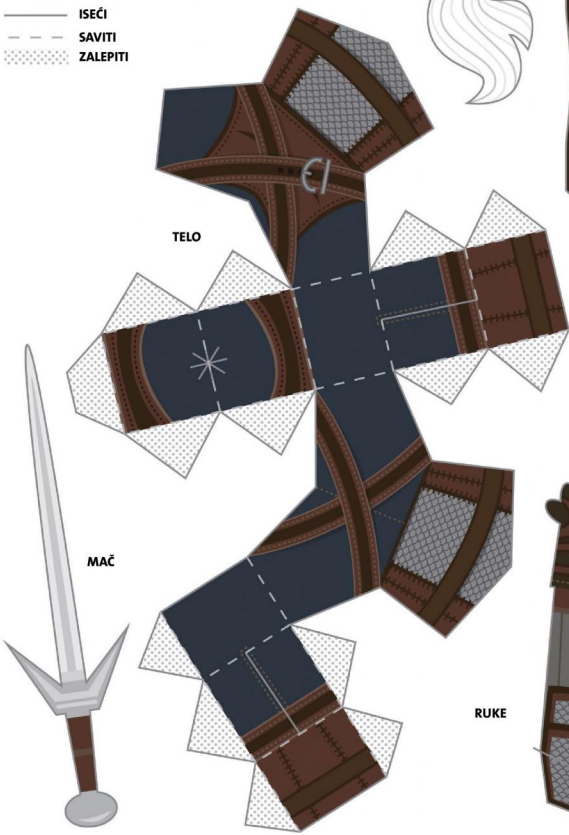
UROLAJTE

KAKO SKLOPITI GERALTA?

ISEĆI

SAVITI

ZALEPITI



GOG.com © 2014. Part of CD PROJEKT group.

+ 2 POKLON POSTERA

PAŽNJA!
GAMER JE DVOMESEČNIK!
SLEDEĆI BROJ POTRAŽITE NA TRAFIKAMA OD
10. MAJA 2021.

PAŽNJA! GAMER JE DVOMESEČNIK!
SLEDEĆI BROJ POTRAŽITE NA TRAFIKAMA OD **10. MAJA 2021.**

Reč urednika

Veliki zemljotres pod imenom Cyberpunk 2077 snažno je uzdrmao središte gejming industrije, a naknadni potresi osete se mesecima nakon izlaska igre. Dok CD Project Red uporno obećava i odgađa objavljivanje očekivanih patcheva, gejmeri su se odavno pomirili s činjenicom da Cyberpunk 2077 jednostavno nikad neće biti igra kakvoj su se nadali. I kakva im je obećana.

Ono što će na nas ostaviti najveći utisak jeste činjenica što smo potpuno prestali da se nerviramo kad pročitamo da je odgođen izlazak novog naslova koji smo željno iščekivali. Naprotiv. Što nam je igra draža, to smo srećniji što će je razvojni tim duže glancati, a sve kako nam se ne bi ponovio „poljski scenario". Od prošlog broja, kad smo najavili najiščekivanije igre 2021. godine, već je dobar deo njih odgođen, a bukvalno nam svakog dana stiže nova vest o pomeranju izlaska neke igre. I za razliku od svih prethodnih godina, prvi put ne osećamo nikakvo razočaranje. Što zbog Cyberpunk 2077 fijaska, što zbog činjenice koju teško priznajemo, ali – danas se pojavljuje previše igara. Dok se nekad Steam širio sa oko 300 naslova godišnje, danas ih imamo preko 5.000, pa ne stižemo da odigramo ni 1% njih! Svako odgađanje novog hita znači da ćemo imati više vremena da se posvetimo igri koja nam je trenutno u konzoli, ili čak onim nešto starijim koje smo obožavali, a koje smo zaboravili...

Vladimir Gošić

Special

4 **10 najboljih besplatnih igara**
Kupovina novih igara zna da napravi ozbiljnu rupu u novčaniku, pa smo se potrudili da vam predstavimo najbolje besplatne opcije...

7 **Intuitivne kontrole**
Nastavljamo malu školu dizajniranja video-igara, a ovog puta Milica nam detaljnije objašnjava značenje sintagme „intuitivne kontrole"

13 **Insert Coin**
Priča o kompaniji koja je radila sve ono što drugi nisu smeli

14 **Sega Saturn emulacija**
Kronos čini da igre za Seginu 32-bitnu konzolu izgledaju bolje nego na originalnom hardveru!

24 **The SNES Encyclopedia**
Vaš vodič za sve SNES igre, uz sve čari britanskog humora!

Test

37 **Atelier Ryza 2: Lost Legends & the Secret Fairy**
34 **Curious Expedition 2**
32 **Curse of the Dead Gods**
38 **Destruction Allstars**
28 **Hitman 3**
26 **Little Nightmares 2** (Najbolje)
39 **Nioh 2 Complete Edition**
40 **Persona 5 Strikers**
30 **The Medium**
36 **Yakuza Remastered Collection**

Retro

42 **Hitman: Codename 47**
Dvadeset godina prošlo je od izlaska igre koja je pokrenula ogromnu franšizu – čiji deseti nastavak testiramo i u ovom broju...

Preview

10 **Valheim**
Nordijska simulacija preživljavanja obara sve rekorde popularnosti

16 **Outriders**
Naučnofantastični, postapokaliptični, online looter-shooter na fazon igre Destiny 2

Lajkujte nas

Pratite ScreenFun na Facebooku i Twitteru.
Čekamo vaše komentare, savete, kritike...
facebook.com/screenfun.rs **twitter.com/screenfun**

Everspace 2

18 Jedan od najinteresantnijih žanrovskih krosovera, mešavina svemirske pilotaže i roguelikea – dobio je nastavak koji funkcioniše sasvim drugačije

20 **eSports Boxing Club**
Bokserska igra koja je čist plod ljubavi prema sportu

Fun

2 **Uradi sam**
Isecka svoj omiljeni magazin i završi papirnog Geralta iz igre The Witcher 3. I napravi pečurku iz Super Marija

50 **GamerOver**
Gejmerska ukrštenica i drugo zgubidanjenje

Još u Gameru...

8 **A sad malo vi...**
Dođite da nam malo kukate na ramenu, ali i da nam pokupite predivne poklone!

9 **Vesti**
Sve važne aktuelnosti iz sveta gejminga na jednom mestu

22 **eSports**
Šta sve donosi prolećna Dota Plus sezona i najpopularnije Hearthstone karte – koje napuštaju standardni format

25 **Preview**
Kalendar izlazaka svih igara u budućnosti!

42 **FIFA 16 Classic Patch**
Od Moše i Tirketa do modernog fudbala – ovo je najbolji način da doživite istoriju najpopularnijeg sporta na svetu!

44 **Mobilne igre**
Hrpa recenzija za sve gejmere privržene najmanjim ekranima...

46 **Mini-opisi**
Testovi svih igara koje nisu dobile zasluženi prostor u magazinu

49 **Hardver**
Sjajne spravice nad kojima smo balavili ovog meseca. Ali i poklanjali ih...

NESREĆA NIKAD NE DOLAZI SAMA
LITTLE NIGHTMARES 2
STR. 26

10 NAJBOLJIH BESPLATNIH IGARA

Kupovina novih igara zna da napravi ozbiljnu rupu u novčaniku, pa smo se potrudili da vam predstavimo najbolje besplatne opcije koje su trenutno dostupne

Sačuvajte svoj teško dobijeni ili stečeni novac i zaronite u svet igara koje smo dobili „na lepe oči". Poslednjih 12 meseci bili su dugi, naporni, bez izlazaka, druženja, rođendana ili letovanja. Koliko god da ste novca izdvojili iz kućnog budžeta za igre, nije bilo dovoljno. Duge noći u izolaciji uzele su svoj danak, pa ako ste se u dva ujutru obreli u svojoj spavaćoj sobi praznog novčanika, uz kompletno pređene igre, zavirite u naš spisak i odaberite avanturu koja će vas koštati samo živaca i vremena, nikako i novca.

1. FORTNITE BATTLE ROYALE

Godina izlaska: 2017.
Izdavač: Epic Games
Platforme: PC, PS4, PS4, Switch, Xbox One, Xbox X/S, iOS, Android

Prvi naslov s našeg spiska neće nikoga iznenaditi. Ogromna popularnost ove igre nije izrodila samo legiju posvećenih obožavalaca već i ogromnu industriju robe povezane s igrom koja je dostupna. Sigurni smo da ste svuda videli Fortnite dukseve, rančeve, rođendanske salvete, figurice, priveske za ključeve... što god bi vam palo na pamet. Sve je to proisteklo iz fantastičnog koncepta koji su razvili Epic Games, besplatnog pristupa igri sa skoro svake platforme i građenja čitavog jednog sveta koji se neprestano dopunjuje i obnavlja za ovu pucačinu iz trećeg lica. Kao u životu, tako i u ovoj igri, cilj je preživeti, što, kako i sami znate, nije lako. U battle royal opciji Fortnitea, koja je postala najpopularnija među igračima, leteći autobus izbacuje vas na ostrvo sa 99 stotinu protivnika, kojima bi trebalo da se suprotstavite, bilo solo ili u timu, skupljajući potrepštine i municiju, gradeći i rušeći svuda po ostrvu. Ono što je ogromna prednost Fortnitea jeste usklađenost između platformi – s kojeg god pojedinačnog uređaja da pristupate igri (konzola, telefon ili PC), vi i vaša ekipa možete igrati kao jedan tim.

2. STAR WARS: OLD REPUBLIC

Godina izlaska: 2011.
Izdavač: Electronic Arts
Platforme: PC

Ove godine spremamo tortu i duvamo svećice za deseti rođendan ove popularne MMORPG igre. Ova igra može vam biti nepoznata samo ako ste prethodne godine života proveli u pećini, odbijajući medvede i paleći vatru za ogrev. Iako univerzum Star Wars nudi mnoštvo zabavnih igara, retko je koja dostupna i u besplatnoj verziji, poput Star Wars: Old Republica. Svi znamo koliko je dosadno uvek biti „dobrica", tako da je SWOR odlučio da igračima ponudi opciju na čijoj će se strani boriti. I dobri momci i negativci (Galaktička republika i Sit imperija) imaju u ponudi četiri klase likova, koji se menjaju i razvijaju kroz igru, a koji su jedno drugom pandani. Jedi Consular, Jedi Knight, Smuggler i Trooper stoje s druge strane ogledala imperijalnim likovima (Sith Inquisitor, Sith Warrior, Imperial Agent i Bounty Hunter). Kako budete napredovali u igri, tako će vaše sposobnosti i čin rasti, a sam uticaj igrača na ostatak igre zaista je ogroman, tako da će vaši izbori dramatično uticati na to kako će vas ovaj univerzum Star Wars tretirati i koliko ćete u njemu biti uspešni. No, ako ste novi fan Star Warsa, ili ako ste zaronjeni u taj svet otkad znate za sebe, obilje zabave naći ćete u naslovu što prati drevnu borbu dobra i zla, koja se odigrava 3.500 godina pre pojave samog Darth Vadera.

3. DOTA UNDERLORDS

Godina izlaska: 2019.
Izdavač: Valve Corporation
Platforme: PC, iOS, Android

Dota 2 možda je najpoznatija igra ovog univerzuma, ali je Dota Underlors, po našem mišljenju, najbolja. Zbog čega igrati dosadni šah, kad su se ljudi za Valve potrudili da nam omoguće da izgubimo sate i sate leteći na kauču s telefonom u rukama i igrajući Dota Underlords? Glavno bojište je klasična šahovska tabla sa 8 puta 8 polja, a pored vas u igri učestvuje još sedam protivnika (bilo botova ili pravih igrača). Čim se pridružite meču, možete kupiti nekoliko junaka iz slučajnog početnog odabira, postaviti ih na tablu, a zatim ih gledati kako se bore sa suparničkim igračima. Posle inicijalne postavke i odabira, nemate uticaj na dalji tok igre, pa samo gledate kako vam se bitka odvija pred očima. U pauzi između dve runde možete unaprediti svoje igrače zlatom ili predmetima koje osvajate posle svake dobijene bitke. Zavirite u prodavnicu koja vam nudi različite opcije pre svakog povučenog poteza i potrudite se da vam strategije pokriju što više mogućih ishoda.

4. PALADINS

Godina izlaska: 2018.
Izdavač: Hi-Rez Studios
Platforme: PC, PS4, Switch, Xbox One

Šarmantna besplatna igra koju su razvili Hi-Rez naterače vas da se borite za jednakost rituala, magiju dostupnu svima. Ove suprotstavljene strane – Magistrate i The Resistance/Paladins – postaju neprijatelji kad Magistrate pokušaju da prisvoje svu magiju za sebe kako bi pokorili ostatak Realma. Paladins klacka između svoje srednjovekovne sci-fi estetike mapa i likova i oružja novijeg datuma, koji su se udružili ne bi li igračima pružili besplatnu verziju svega što im Overwatch pruža. Šarmantna, šarena i jednostavna, ova igra osvaja svojim likovima, podeljenim u četiri kategorije, kao i mapama koje prikazuju zamišljeni srednjovekovni svet s elementima fantastike. Za razliku od Overwatcha, u Paladins gejmpleju učestvuju i kartice koje sakupljate, a koje drastično mogu uticati na moći i sposobnosti likova s kojima igrate. Uspeh ove timske pucačina iz prvog lica rastao je što je igra bila dostupnija, a trenutno ima ne manje od 45 miliona igrača širom sveta.

5. WARFRAME

Godina izlaska: 2013.
Izdavač: Digital Extremes
Platforme: PC, PS4, PS5, Switch, Xbox One, Xbox X/S (ubrzo)

Warframe je kao simpatični neoženjeni ujak, koji i dalje prati tinejdžersku pop kulturu i bolje poznaje poznate tiktokere od prosečnog trinaestogodišnjaka – i kog prate hiljade ljudi na Tviteru. Prava je retkost da uspeh onlajn igre raste čak i osam godina nakon izlaska, budući da je publika oguglala i postajala sve zahtevnija kako je kvalitet novijih naslova rastao. No, nama je i dalje teško da poverujemo da nam je Warframe dostupan besplatno. Sam izgled, likovi i mehanika igre mnogo su bolji nego što imaju pravo da budu u igri koju ne morate platiti. Bez komplikovanog narativa, ova kooperativna pucačina iz trećeg lica počiva na vrlo jednostavnoj premisi: igrači kontrolišu pripadnike Tennoa, drevne ratničke rase, koji su probuđeni u iz stogodišnjeg kriogenskog sna. Ovi naši vrli heroji – probuđeni bez ikakvog sećanja na Zemlju kakva je nekad bila i na Old War, koji je promenio istoriju Sunčevog sistema – potom su otresli pahulje s rukava i bacili se na oružje i borbu protiv novih, opasnih neprijatelja. Neprijatelji kô neprijatelji, iskoristili su stogodišnji san naših ratnika da bi razvili svoje redove, pa će te se u igri sauočiti s Grineerom (rasom ljudskih klonova „iskovanom" od metala, krvi i rata), Corpusom (megakorporacijom naprednе tehnologije i robotike, kojoj je profit jedini bog kom se moli), Infestedom (unakaženim i deformisanim žrtvama virusa Technocyte) i naposletku Sentientsom (samoklonirajućim robotima koje je razvila davno izumrla rasa ljudi što su naseljavali Zemlju). Da bi naši junaci imali ikakvu šansu, koriste biomehanička odela, Warframese (po kojima je igra i dobila ime), kako bi što bolje iskoristili svoje jedinstvene sposobnosti.

6. DAUNTLES

Godina izlaska: 2019.
Izdavač: Epic Games
Platforme: PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch

Ništa nam nije slađe nego da prozaičnost života razbijemo dobrim, starim lovom na čudovišta. I dok su naši preci lovili drekavca, zmaua, ali i komšije, optužujući ih da su vampiri ili veštice, mi imamo mnogo bezbedniju i manje ubivstvenu opciju, za koju ćek ne moramo ni izdvajati novac – Dauntles. Kao i u svakoj dobroj apokalipsi, preživele ljude love stravična čudovišta po imenu Behemoths. Ove surove zveri lovio sam ili kao deo tima, poprimajući lik Slayera, elitnih ratnika koji ne mare za sopstvenu sigurnost, ne bi li odbranili ostatak ljudske rase, koja se sad mora snalaziti na prelepom ali opasnom svetu plutajućih ostrva, jedinom koji im je preostao. Sam gejmplej ove kooperativne akcione RPG igre zasta je pojednostavljen, za razliku od serijala Monster Hunter, na koji se ugleda. Vi u igri lovite čudovišta, od njihovih ostataka izrađujete novu, bolju opremu i oružja, pa lovite nova, jača, veća i kompleksnija čudovišta – dok ih sve ne pobijete.

7. BRAWLHALLA

Godina izlaska: 2017.
Izdavač: Ubisoft
Platforme: PC, PS4, PS5, Switch, Xbox One, iOS, Android, Xbox X/S

Od samog početka, smatrajući da nam je gejmplej igre poznat iz sličnih naslova (Super Smash Bros), ova igra nemilosrdno vas stavlja u središte sukoba. Iako postoje posebni odeljci igre za vežbanje i učenje pokreta, ovde se snaga i umešnost stiču iskustvom. Zvaćete tuče i guranje protivnika u ambis glavni su načini za prevlast nad suprotstavljenim stranama. Igra će vas upariti s igračima sličnog iskustvenog nivoa, a možete je igrati i sa svojom ekipom s koje god platforme da joj pristupate, bio to PC, konzola ili mobilni telefon (što je za nijansu teža opcija), dokle god se držite pravila da se sukobi odvijaju između maksimalno osmoro igrača. Kako je igra privukla pažnju više od 40 miliona onlajn igrača, bez problema ćete naći nekoga ko će biti vašeg ranga. Kako biste proširili ponudu dostupnih likova i njihovih moći, moraćete se sukobiti i savladati veliki broj protivnika, ili pak potrošiti teško stečeni novac (čime se pobija početna premisa besplatnog igranja). Brawlhalla, kao i mnoge borbene igre, daje igračima mogućnost odabira likova koji se mogu igrati prije svake runde. Ovi likovi, poznati u igri kao Legends, jedinstveni su po svojoj snazi i kombinaciji oružja. Spisak likova (Legends) koji se mogu igrati neprestano raste, a razvojni tim Brawlhalle želi da objavi novu „legendu" na svaki mesec ili dva (nama je omiljeni Rayman iz iostoimene igre).

8. APEX LEGENDS

Godina izlaska: 2019.
Izdavač: Electronic Arts
Platforme: PC, PS 4, Xbox One, Nintendo Switch

Još jedan battle royal naslov prepun „legendi" našao se na našem spisku – izgleda da ljudima tokom pandemije najviše prija živahna borba u nadrealnim svetovima, dok nam se činilo da na našem gubimo svaku bitku. Baš kao i u Fortniteu, igrači, ili 20 timova od po troje ljudi, ili 30 timova po dvoje – sleću na ostrvo gde se moraju snaći za oružje i potrepštine kako bi savladali ostatak ekipe koji je s njima sleteo. Parametar bitke na ostrvu s vremenom se smanjuje, pa je neophodno da stalno budete u pokretu i savladujete protivnike i zadatke kako biste ostali poslednji u igri i tako odneli pobedu. Ono po čemu se Apex Legends još azlikuje jeste i sama mehanika igre, koju je Electronic Arts preuzeo – i potom razvio za battle royal opciju – iz svog malo manje uspešnog izdanja Titanfall. Još jedna velika razlika u poređenju s ostalim battle royal izdanjima jeste i sam pristup likovima, budući da je reč o raznolikoj družini različitog porekla i živopisnih biografija, koja poštuje različitosti svojih igrača, što se ne dešava često u industriji igara. Ova strategija pokazala se kao izuzetno uspešna – već nedelju dana po izlasku, prijavilo se preko 25 miliona igrača. Ali su brzo i nestali. Ovaj univerzum s elementima naučne fantastike samo će se širiti u budućnosti, budući da bi verzije za iOS i Androide trebalo da ugledaju svetlost dana krajem ove ili početkom sledeće godine, dok bi verzija Nintendo Switch trebalo da postane dostupna ovih dana, od marta 2021.

9. CALL OF DUTY: WARZONE

Godina izlaska: 2020.
Izdavač: Activision
Platforme: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S

Igra koja je ugledala svetlost dana u savršenom trenutku. Dok se ceo svet zatvarao u kuće i zaključavao vrata da im virus ne ude, konzole su nestajale s polica radnji, a Activision je odlučio da izbaci prvu besplatnu igru u serijalu Call of Duty. Istina, život je započela kao deo igre Call of Duty: Modern Warfare, ali je davno stala na svoje noge i potpuno zaboravila na oca. Warzone ima dva glavna moda igre – Plunder i Battle Royale, a možete ga igrati solo ili u timovima od četiri, tri ili dva vojnika. Kako je igru skinulo preko 60 miliona igrača samo u prva dva meseca, ne morate brinuti hoće li biti dovoljno sapatnika za Battle Royale mečeve. A to je posebno važno ako se zna da postoje opcije mečeva s čak 150 odnosno 200 igrača! Samu mehaniku bespotrebno je dalje objašnjavati, jer verovatno ne postoji niko ko drži u rukama ovaj magazin, a nikad nije igrao nijednu igru iz serijala Call of Duty...

10. HEARTHSTONE

Godina izlaska: 2014.
Izdavač: Blizzard Entertainment
Platforme: PC, iOS, Android

Ako ste ikad molili zbunjene roditelje da vam nabave poslednji špil kartica Magic: The Gathering, ovo je igra za vas. Dobri ljudi iz Blizzarda, potaknuti uspehom ove i sličnih kartičnih igara, našli su način da vam približe ovo iskustvo, ali preko kompjutera ili telefona – i, što je još bitnije, bez troška. Ne brinite, našli su oni načina da zarade, kako red svake gramzive korporacije i nalaže, nudeći booster packove (špilove) i prijave na turnire za realan novac. Mada, upozoravamo vas, kao i u papirnoj verziji, kartične igre znaju biti vrlo zarazne, pa se nemojte čuditi kad dočekate zoru dehidrirani, iskolačenih očiju, pored tri pakovanja brze hrane i bez volje da prekinete igranje. Za razliku od menjanja fudbalskih sličica, ovde međusobna menjaža kartica među igračima nije omogućena, pa ćete sve kartice morati sami da skupite. Borbe su 1 : 1, igrač protiv igrača, a tokom ovih okršaja – vučete i koristite najbolju moguću kombinaciju karata iz šteka, ne biste li protivnikovu snagu sveli na nulu.

INTUITIVNE KONTROLE

Zašto nam, kad sednemo ispred jednog ekrana, ruka automatski padne na WASD? Zašto uzmemo kontroler i stavimo palčeve na džojstike? Dotakli smo se ove teme ranije, kad smo pričali o tome da treba iskoristiti ono što igrač već zna, ali sad ćemo dublje uroniti značenje sintagme intuitivne kontrole

Za početak, šta uopšte znači intuitivno? Jednostavno, znači da osećamo da je nešto tačno ili prirodno i ne razmišljajući o tome. Intuitivno nam je da hodamo i da dišemo, da dominantnom rukom pišemo i da čašu podižemo obuhvatajući je šakom.

WASD kontrole svakako nisu nešto što nam je intuitivno od rođenja ili što je svojstveno svakome ko sedne za kompjuter. Ali veteranskim gejmerima, onima koji godinama igraju – apsolutno jeste. I ako igra pokuša da promeni kontrole, to je kao da nas neko iz početka uči kako da hodamo.

Da bi kontrole bile intuitivne, moraju biti povezane s prirodnim osećajem koji imamo kao ljudi. Ako ti se nekad desilo da se nagneš u stranu ispred ekrana kako bi „video/videla iza ćoška", znaš tačno o čemu pričam. Kad igramo nešto s gejmpedom i želimo da idemo brže, prirodno nam je da što više guramo džojstik napred, čak i kad je došao do maksimuma.

KAD NIJE POŠLO KAKO TREBA?

Ako se osvrnemo samo pet godina unazad, svi u zajednici pričali su o samo jednoj stvari – VR. Očekivalo se da će virtuelna realnost biti hit i da će svaka kuća imati VR konzolu i propratnu opremu. U 2021. smo godini i to se nikad nije desilo. Mnogo je razloga za to, ali jedan od njih svakako su neintuitivne kontrole. Da bi VR bio intuitivan, potrebna je kompletna oprema s trakom po kojoj hodaš i propratna oprema svih rekvizita koje koristiš. Bez ovoga, kontrole su bile potpuno neprirodne. S naočarima bi igrač „bio bi u tom svetu", ali se pomerao – klikom na dugme koje drži u ruci. Ova kombinacija izazivala je potpuno neprirodan osećaj igračima i odbijala ih od konzole.

DOBRI PRIMERI

Dobri primeri intuitivnih kontrola mogu se videti svuda. To su oni koje ne primećujemo. Momenti u kojima tastatura ili gejmped postaju produžetak igračeve ruke – a da oni to i ne primećuju. Kad je jače pritiskanje nekog dugmeta zapravo jači udarac, a ritmično pritiskanje zapravo pravi ritmičnu akciju. Ovakvi momenti jesu ono što stvara imerziju – kad igrači osećaju da su zapravo u toj igri, da su oni lik koji igraju.

Ako lik u igri mora izvesti nešto gde dugo drži težak teret koji nosi, onda je dobro da i igrač sve to vreme drži pritisnuto dugme, da u nekoj meri i sam oseti taj teret koji nosi. Ako nešto precizno namešta ili nišani, igrač, dok ima pritisnuto dugme, mora podjednako delikatno i precizno da se kreće.

U KOM SE TRENUTKU DIZAJNIRAJU KONTROLE?

Kontrole se dizajniraju kroz ceo proces dizajniranja igre. Neke igre u potpunosti se zasnivaju na kontrolama, poput mnogih trkačkih igara. Tu se često cela priča, nivoi i ostatak igre grade oko kontrola. Ali bitno je ispolirati i poboljšati kontrole da bi bile baš savršene, što se radi u kasnijim fazama, kad postoji igra na kojoj se može proveravati da li te sitne promene koje se rade poboljšavaju iskustvo igranja.

Upamti: ako se igrač oseća kao da koristi kontroler da bi igrao, a ne kao da oni sami igraju, kontrola nije dovoljno intuitivna, pa treba razmisliti kako može napraviti prirodniji osećaj.

Tekst: Milica Crkvenjakov, Foto: aurielaki/Shutterstock

DIZAJNIRANJE VIDEO-IGARA SA MILICOM

U prethodnim brojevima Gamera imali ste priliku da upoznate Milicu Crkvenjakov, dizajnerku video-igara iz kompanije Ubisoft u Beogradu, koja nam je ispričala kako je postala dizajner i dala nekoliko saveta o tome šta bi svako od nas mogao uraditi da bi se već danas počeo pripremati za ovaj zabavni, ali i zahtevni posao. U prvim kolumnama Milica nam je pojasnila važnost intuicije u dizajniranju igara i ispričala ponešto o toku jedne igre, o inspiraciji i kopiranju, a u kolumnama u narednim brojevima nastavićе da nas podučava poslu o kojem sigurno maša većina čitalaca Gamera.

DA BI KONTROLE BILE INTUITIVNE, MORAJU BITI POVEZANE S PRIRODNIM OSEĆAJEM KOJI IMAMO KAO LJUDI. AKO TI SE NEKAD DESILO DA SE NAGNEŠ U STRANU ISPRED EKRANA KAKO BI „VIDEO/VIDELA IZA ĆOŠKA", ZNAŠ TAČNO O ČEMU PRIČAM

PISMA
A SADA MALO VI...

Pismo meseca

Antiprotivni antifoni

Dragi moj Gej-meru,

Znam da će vam svi pisati zbog onih Trust slušalica iz prošlog broja i da će vam mnogi poslati i slike svojih starih slušalica, ali vidite samo ovo! Pošto nikad nisam ni imao neke gejmerske slušalice, još pre nekoliko godina odlučio sam da ih sam napravim. Uzeo sam male slušalice koje sam dobio uz telefon i s njima slušam sve igre, ALI onda preko njih stavim ćaletove stare antifone da bi mi utišali spoljne zvukove, tj. sestrino deranje. Međutim, nedavno sam uspeo da slomim i antifone, tako da sad opet sve slušam samo s onim mobilnim sluškama. Pomagajte, spasavajte me i poklonite mi one Trust slušalice – ili napravite novu sobu za moju sestru!

Lazar

odvrnutu do maksimuma. Budući da si se tako dobro snašao sa svojim antifonima, umesto slušalica Trust GXT 488 Forze-G, poslaćemo ti naše štitnike. Okej, šalimo se, slobodno odmah izađi pred kuću i čekaj poštara s plavo-belim paketom...

Gamer i Gameš poklanjaju Lazaru nove slušalice Trust GXT 488 Forze-G! Lazo, pošalji nam svoju adresu...

Gamer: Pa svaka ti čast, Lazare! Nećeš nam verovati, ali i mi u redakciji imamo slične štitnike za sluh, koje po pravilu nosi onaj što mora pisati recenzije, dok ostali vrište na igru

Lovac na slušalice

Lokacija: Negde u močvarama

Lujzijane pisano drhtavom rukom i umazano blatom i krvlju

Počelo je kao dobar dan. Dan kom se svaki lovac može ponadati. Sve dok se nakon eliminisanja paklenog stvorenja koje zovu Mesar i uzimanja nagrade – u punom trku i borbi s hordama zombija – ispred nas, nadomak parobroda koji je značio spas, nije ukazao još jedan tim lovaca željnih naše krvavo zarađene nagrade.

Njegovi koraci čuli su se čisto, dajući mi znak da prilazi sleva. I dok sam ja bio brži na obaraču, zvuk paljenja dinamita koji je dolazio od njegovog partnera prekinuo je još užasniji zvuk pucketanja.

Šokiran, nisam razumeo šta se dešava. Takav zuk ne postoji u prirodi, ali pre nego što sam uspeo da shvatim, desna slušalica već mi se otkačila. Trula oronula plastika koja je držala polovne slušalice čitave – konačno je izdala moje poverenje.

Avaj, neprijateljski dinamit rivalskog lovca nije.

I dalje je postojao tračak nade, pa dok sam gledao svog partnera sa slušalicama otebljenim oko moje glave, mogao sam samo da vidim kako jedan drugog lišavaju života, ostavljajući naša tela da budu gozba za vrane ili, još gore, da postanu još jedno od paklenih stvorenja što haraju ovim močvarama.

Ovog puta niko neće živeti da umre drugi dan...

Ako postoji nada, možda će neki od budućih lovaca biti spasen – kad bih samo imao čitave slušalice...

Ove još uvek drže cele samo nepoverljiva snaga selotejpa.

Ispovest jednog lovca, člana američkog udruženja lovaca...

Igra: Hunt: Showdown

Vladimir Rasulić

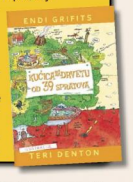
Gamer: Vladimire, hvala ti mnogo na ovom potresnom sastavu. Sa suzama u očima, ipak ti moramo reći da ti ne mo-

žemo pokloniti slušalice Trust, i to samo zato što nikad ne bismo darivali lovca. A i zato što, nažalost, nemamo dva para slušalica za poklanjanje...

Kućica na drvetu od 39 spratova

Gamer i izdavačka kuća Propolis Books poklanjaju vam novu knjigu Endi Grifits – „Kućica na drvetu od 39 spratova". Teri i Endi dogradili su trinaest novih spratova na svojoj već poznatoj kućici na drvetu. Imaju vulkan na čijoj lavi peku slezove kolačiće. Imaju rolerkoster, najveći na svetu. I disko. I ajkule ljudožderke. I 78 vrsta sladoleda, još uvek. Na poslednjem, nezavršenom nivou nalazi se jedna bilo-jednom-davno-mašina. Ona piše knjige kad se isprogramira. Kad autore – na primer tekstopisca i ilustratora – mrzi da sami pišu i ilustruju, jer žele da se zabavljaju. Samo se podese parametri: prekidači idu na željeni nivo avanture, opasnosti, humora, likova, nivoa smejanja, mesto radnje, dužinu i prihvatljivi stepen romanse. Sve je prividno bilo u redu, dok autori knjige koju nisu napisali nisu morali na tamnoj strani Meseca potražiti profesora Glupka, najvećeg uništitelja izuma na svetu. Da biste dobili ovu sjajnu knjigu i saznali nastavak priče, pošaljite nam svoje podatke na poznati mejl: gamer@color.rs.

WIN! WIN!



Love letter to Ezio

Čao, redakcijo s najlepšim poslom na kugli zemaljskoj. Kako ste? Prrrr...elazite li šta u singlpleјeru? Imam jednu kratku ljubavnu priču za vas. Moja draga supruga, a doskora devojka, prepoznavši moju preveliku ljubav prema serijalu igara Assassin's Creed, ručno mi je od gline napravila ovu divnu figuru najšarmantnijeg ubice na svetu. Šta mi je drugo preostalo nego da kleknem i upitam je: „Hoćeš da zajedno predemo komplet sagu Ezija Auditorea?" Pošto mi je sad supruga, kraj priče. Odgovor znate. Živeli vi meni i postojali bar do moje srebrne godišnjice.

Stevan iz Niša

Gamer: Stevane, ovo je verovatno najlepša ljubavna priča koju smo ikada čuli! Sve čestitke! Ezijeva figurica je fantastična, pa te molimo da nam pošalješ i fotke budućih glinenih heroja, ukoliko ti ih novopečena žena bude pravila i nakon stavljanja burme na prst. Takođe, piši nam ukoliko supruga možda ima sestru sa sličnim nivoom tolerancije na gejmersko zgubidanjenje...

Wanted: Gamer Posteri

Pozdrav, ljudi, imam samo jedno pitanje: kad će izaći novi Gamer Poseri?

Kečap

Gamer: Nažalost, Kečape, zbog problema u distribuciji koji su se pojavili nakon izbijanja korone, odlučili smo da pauziramo izdavanje Gamer Postera dok se situacija ne normalizuje. Da biste lakše podneli ovaj bezposterski period, Gamer od prethodnog broja izbacuje megaposstere (umesto dosadašnjih malih), a na vama je samo da nam pišete i naredite šta tačno da objavimo na njima...

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete ili predložite, ili biste nas nešto pitali? Pošaljite nam mejl, a najbolje pismo nagradujemo!

Šanse za objavljivanje vašeg pisma drastično se uvećavaju ako ga napišete bez gramatičkih i pravopisnih grešaka. Ne zaboravljajte ni na kvačice i kukice na našim slovima!

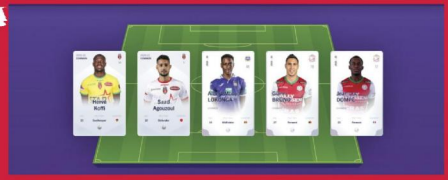
E-mail: gamer@color.rs
Web: www.gamefun.rs

DVE NOVE IGRE IZ SERIJALA LIFE IS STRANGE

Priča se priča da stižu nove igre zasnovane na serijalu Life is Strange

Čini se da francuski tim Dontnod više neće imati veze sa svojim najuspešnijim serijalom – Life is Strange – nakon što se razišao s izdavačkom kućom Square Enix. Kako ovu frančizu drži sam izdavač, svi budući projekti iz tog serijala pripali su razvojnom timu Deck Nine, koji je radio spin-off igru Life is Strange: Before the Storm.

Iako nema zvaničnih potvrda, uveliko se priča da se trenutno radi na dve igre Life is Strange. Prva se navodno zove Life is Strange: True Colors, a u pitanju je avantura podeljena na pet epizoda, koja prati Azijku što živi u malom američkom gradu i otkriva da poseduje moć čitanja tuđih misli. Druga igra navodno je u vrlo ranoj fazi razvoja, a trebalo bi da bude nastavak prve igre Life is Strange, s Max i Chloe. Pominje se i da su obe igre zasnovane na Unreal Engineu 4, a osim toga, u razvoju je navodno i Life is Strange za Nintendo Switch.



ONE-SHOT LEAGUE – BESPLATNA UBISOFTOVA FUDBALSKA FANTAZIJSKA IGRA

Francuska ispostava Ubisofta pokušava već neko vreme da uđe na tržište fantazijskog fudbala, a sad su se udružili s belgijskom Jupiter ligom kako bi lansirali One-Shot League. U pitanju je free-to-play naslov u kom igrači slažu svoj tim – ali ne od 11 fudbalera, nego od njih pet, a za svaki meč u sezoni morate koristiti druge igrače. Sezona se sastoji od pet utakmica, što znači da morate iskoristiti tim od 25 igrača koji su ujedno unikatne kartice.

BESNI SNUP DOG PREKINUO STRIM IGRANJA MADDENA 21 POSLE 14 MINUTA

Poznati reper Snup Dog pokušao je da na Twitchu strimuje svoje igranje Maddena 21. Iako je strim potrajao skoro sedam sati, samo igranje nije trajalo duže od 14 minuta. U strimu koji je nazvao „Sit Back, Relax and Chill its a vibe in here" – Snup se u jednom trenutku naljutio na igru, počeo psovati i napraviti takozvani ragequit. Potom je odšetao iz kadra i ostavio strim da sedam sati snima njegovu stolicu...

SVAKI ČETVRTI VLASNIK PLAYSTATIONA 5 NIJE IMAO PS4

Jim Ryan, predsednik PlayStation ogranka, ispričao je zanimljiv podatak: prve primerke konzole PlayStation 5 nisu kupovali samo veliki fanovi brenda nego i korisnici koji se s PlayStationom susreću ili prvi put, ili nakon dugo vremena. Naime, Ryan tvrdi da je svaki četvrti kupac PlayStationa 5 bio bez iskustva s konzolom PlayStation 4. Od preko četiri miliona prodatih PS5 konzola, više od milion njih otišlo je novim korisnicima. Kako bi privukli novu publiku, PlayStation će sve više svojih ekskluziva puštati na PC platformu, kao što je učinjeno i s igrama Horizon Zero Dawn i Days Gone.

TOM HOLLAND KAŽE DA JE NJEGOVA GLUMA U UNCHARTEDU – GREŠKA

Nakon visokih očekivanja u vezi s filmskom adaptacijom Uncharteda, sve nade naglo su nam isduvale kao balon kad smo pročitali intervju s Tomom Hollandom. Naime, čini se da je britanskom glumcu bilo veoma teško da prenese Drakeovu harizmu na filmsko platno, jer se, kako sam kaže, previše uživeo u izgled lika, a manje u njegovu interpretaciju. „Čim vam se u glavi pojavi pomisao: 'Izgledam li dobro u ovome?' – gluma pada u drugi plan. Mislim da su neki segmenti nastupa u Unchartedu pali pod čarolijom 'Sada želim da izgledam dobro'. Bila je to greška i nešto što nikada neću ponoviti.", rekao je Holland, a mi se nešto manje radujemo 2. februaru 2022. godine, za kad je zakazana premijera filma.

Koliba, sekira, nasilje i mitologija

Nordijska simulacija preživljavanja koja obara sve rekorde popularnosti

Early access od februara 2021.
85% završeno

VALHEIM JE SIMULACIJA PREŽIVLJAVANJA, A U NJEMU IGRATE KAO VIKINŠKI RATNIK KOJI JE POGINUO U BORBI I ZAVRŠIO U ČISTILIŠTU, TJ. DESETOM SVETU NORDIJSKE MITOLOGIJE – VALHEIMU

BUKVALNO, 80% OVE IGRE ČINI ZEZANJE S RESURSIMA, ALI MOŽDA JE BAŠ U TOME TAJNA NJENOG METEORSKOG USPEHA?

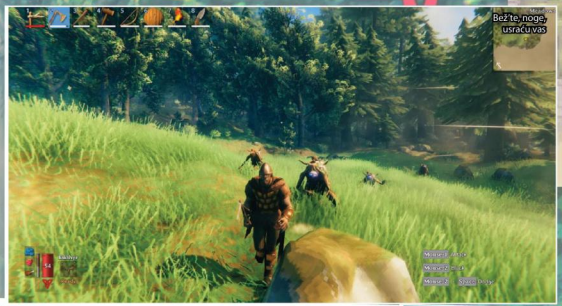
Nekim ljudima sekira baš slasno upadne u med... Petočlani developerski tim iz Švedske – Iron Gate AB – izdao je beta verziju svoje simulacije preživljavanja preko Steam Early Accessa, nadajući da će zaraditi neku ubogu crkavicu za kiriju i porciju ćufti u IKEI. Mesec dana kasnije, sede na gomili novca od preko četiri miliona prodatih primeraka i verovatno još nisu rešili da se otrezne. Po svim relevantnim podacima, Valheim je najveći viralni hit u istoriji Steama, koji uredno, po dnevnoj statistici, privlači isti broj igrača kao Counter-Strike i GTA Online. Za igru koja je u januaru bila potpuno nepoznata – ovo je nevideni, nikad nezabeleženi uspeh.

Valheim je simulacija preživljavanja u kojoj igrate kao vikinški ratnik koji je poginuo u borbi i završio u čistilištu, tj. desetom svetu nordijske mitologije – Valheimu. Da bi postao dostojan Valhale, moraće neko vreme raditi za Odina i rešavati njegove probleme s besnim čudovištima što naseljavaju čistilište. Njegov primarni zadatak biće pronalaženje i eliminacija pet masivnih Forsaken boss monstera, nakon čega će ponovo zavredeti Odinovu milost i započeti večnost preživljavanja u društvu valkira. To, naravno, neće biti lako, jer se u novom svetu obreo go i bos.

Znate već proceduru za dalje... Skupljaćete granje i kamenje, praviti prvu primitivnu sekiru i pijuk, prikupljati bobice, cepati drva... I konačno, nakon satdva zezanja s osnovnim resursima, skockaćete svoju prvu udžericu s drevnim ognjištem. Odatle vam se otvara obilje mogućnosti za istraživanje, borbu i kuločenje – ovo poslednje neizbežna je stavka u svim igrama ovog tipa, ali ovde je baš izražena. Kad otključate recepte koji uključuju metal, provešćete sate u potrazi za bakrom, kalajem i gvožđem, koje ćete kasnije satima pretapati u visokim pećima što ste ih napravili na imanju. Bukvalno, 80% ove igre čini zezanje s resursima, ali možda je baš u tome tajna njenog meteorskog uspeha? Većinu ljudi čine hrčci koji vole da skupljaju i pabirče stvari, puneći kovčege resursima, ali i glupostima koje im nikad neće zatrebati.

Podizanje baze sledeća je bitna stavka igre, a opcije koje imate na tom planu mnogobrojne su i detaljne. Na početku nećete biti u mogućnosti da pravite neverovatne kamene dvorce, ali vikinška duga kuća, za koju vam treba (mnogo) drveta, nije neki poseban problem. Napravićete zulum po okolnim šumama i gorama, podići krov nad glavom i opasati ga naoštrenom palisadom, sesti na panj i zapaliti čibuk. Kuća s krovom neophodna vam je za krafting stanice kao što je kovački sto, koji se ne može koristiti ako stoji pod vedrim nebom, a isto važi i za krevet i neke druge radne stanice. Pri gradnji niste ograničeni nekim svedenim modelima, već možete zidati dajući maštu na volju, kombinujući gradivne elemente po svom nahođenju.

Recepti za nove i naprednije stvari povezani su s resursima koje skupljate. Na primer, kad prvi put isečete hrast, dobićete fino drvo (fine wood), koje će vam otvoriti čitav niz novina – od kvalitetnijih strela pa do specijalnog nameštaja. Ta jurnjava za novim receptima vrlo je zabavna, pogotovo u smislu kraf-



tinga jačeg oružja i oklopa, koji će vam biti neophodni za hvatanje ukoštac sa sve grdim karakondžulama. Valheim se sastoji od nekoliko različitih bioma – od prijatnih livada, preko mračnih šuma, pa do ledenih vrhova – a svaka od njih dom je raznovrsnih živuljki. Neke, poput jelena, beže čim vas nanjuše, dok druge, nalik na veprove, kidišu čim im uđete u vidokrug. Tu su, naravno, i magijski zverovi, trolovi i razna druga čuda-muda, a svako od njih ima nešto što se može iskoristiti za krafting. Zašto da nosite bezvezni braon ogrtač od komada veprove kožure, kad možete sašiti predivan svetloplavi plašt od fine trolovske kože? Doduše, moraćete prethodno ubiti makar jednog trola – stvorenje od tri metra koje vas može ispresavijati s nekoliko udaraca, ali samo polako, vežba čini majstora.

Kad vas ubiju, recimo, onaj trol kog ste pokušali da oderete, morate otrčati po telo, pazeći da ponovo ne zaginete, jer onda gubite ceo inventar, oružje i oklop koje ste imali na sebi. Ako ste sami na serveru, morate se paziti samo monstera, ali ako igrate s drugim igračima, flagovani za PVP, možete postati žrtva nekog raspoloženog gankera. Srećom, igra vam nikad ne nameće PVP, već o njemu sami odlučujete. S drugim igračima možete saradivati i zajedno graditi kompleksne građevine, slično kao u igri Ark: Survival Evolved. Zone u igri proceduralno su generisane i vrlo masivne, tako da će vam na šetnju odlaziti dosta vremena, ali kad otključate recepte za gradnju portala, život će vam postati mnogo lakši.

Sve ove pripremne radnje služe da se spremite za main event, borbu s jednim od pet masivnih boss protivnika. Svakog od njih morate prizvati tačno određenim predmetima, koje treba da postavite na njegov oltar, nakon čega vam sledi fajt. Prvi boss je nekakav fensi jelen, kog ćete relativno lako ubiti ako ste se solidno potkožili oružjem i oklopom, ali već drugi predstavlja mnoooogo veći problem, koji zahteva opasnu pripremu i ozbiljne resurse (nekoliko stotina zapaljivih strela). Ne želimo da vam previše spojlujemo sve ovo – samo ćemo vam reći da vas na putu od prvog do petog čekaju brojna iznenađenja.

Valheim je igra koja nudi dugotrajnu zabavu po ceni od osamnaest evra. Iako se igra nalazi u early access režimu – i deluje vrlo kompletno u smislu sadržaja i aktivnosti koje se mogu preduzimati. U narednih 12 meseci, razvojni tim postepeno će peglati bagove, sređivati grafiku i, generalno utezati i optimizovati iskustvo. Ako želite da budete deo tog procesa, investirajte u early access verziju i uživajte u ovoj slasnoj medovini od igre.

IAKO SE IGRA NALAZI U EARLY ACCESS REŽIMU, DELUJE VRLO KOMPLETNO U SMISLU SADRŽAJA I AKTIVNOSTI KOJE SE MOGU PREDUZIMATI

Tekst: Vladimir Dekić

Valheim

ŽANR: Simulacija preživljavanja
IZDAVAČ: Iron Gate AB / Coffee Stain Publishing
BROJ IGRAČA: 1—10
TERMIN: 2. februar 2021.
PLATFORME: PC PS3 XBX PS4 ONE 3DS

UTISAK: Odlična stvar u svakom pogledu, a progresivno će postajati sve bolja kako se razvoj bude privodio kraju

INSERT COIN

Priča o kompaniji koja je radila sve ono što drugi nisu smeli

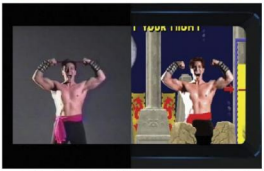
Pre skoro 30 godina, u vreme kad su igrački automati dominirali, znalo se da ovo tržište kontrolišu korporacije iz Japana. Sega, Namco, Taito, Konami, SNK, Capcom i mnogi drugi podarili su nam tonu serijala u kojima uživamo i dan-danas, putem emulacije, rimejkova, rimastera ili ributova. Ipak, jedna kompanija sa sedištem u Čikagu uspevala je da im otme veliki deo kolača. Tako je Midway Games osamdesetih i devedesetih izdao niz arkadnih igara koje su pomerale standarde, a tome je posvećen i dokumentarni film „Insert Coin".

Strpati istoriju jedne kompanije u film od sto minuta pakleno je težak posao, naročito kad imamo u vidu reči režisera Joshue Tsuija da je originalna verzija njegove vizije trebalo da traje pet sati! Zato se čini da bi „Insert Coin" bio pogodniji za mini-seriju kao što je „High Score", koju smo vam već predstavili.

Iako je Midway nastao početkom osamdesetih, svoje najslavnije dane doživeo je deceniju kasnije. Kompanija je tad krenula s izbacivanjem inovativnih, ali i često vrlo kontroverznih naslova, prelazeći granicu onoga što se smatralo primerenim. Svakom od njih posvećen je po jedan segment, gde su glavne uloge date ljudima koji su ih i stvarali. Zato, ne očekujte ovde klasičnu naraciju – za razliku od „High Scorea" – „Insert Coin" više deluje kao film za one koji već poznaju teme kojima se on bavi. S druge strane, upravo će njima najviše i smetati način na koji su obrađeni neke od izuzetno važnih igara. Priča o Mortal Kombatu možda je najočigledniji primer, jer je obrađena jedino prva igra, iako njen nastavak važi i za najbolju i za najpopularniju verziju.

Sve postaje još bolnije baš zato što je ono što možemo videti izuzetno interesantno. Recimo, ovaj dokumentarac uključuje Johna Tobiasa, koji je, uz mnogo poznatijeg Eda Boona, autor Mortal Kombata. Zapravo, John je zbog mnogo čega bio ključni čovek ovog projekta, budući da je smislio likove i čitavu mitologiju, koja je, po našem mišljenju, do danas ostala iznad onoga što su izgradili Tekken, Street Fighter i ostali njegovi rivali.

Čuti iz njegovih usta kako je nastajao Mortal Kombat, sve uz odgovarajući arhivski materijal, predstavlja jedan od vrhunaca dokumentarca. Ništa manje nije zanimljiva ni priča o NBA Jamu, koji je zaradio basnoslovne sume i pre nego što je kasnije konvertovan na sve moguće konzole i kompjutere. Može se reći da je sve ovo posebno fascinantno iz naše perspektive, jer se sve dešavalo u vreme najgorih sankcija i ratova koji su nas izolovali od sveta.



Midway je tih godina bio dovoljno moćan da može sarađivati i s najvećim zvezdama devedesetih, pa tako imamo priču o nastanku igre bazirane na Terminatoru 2, ili neslavnom Revolution X, na kojem je angažovan legendarni Aerosmith. Pritom, ovaj dokumentarac ne trudi se da stvori idealnu sliku stvari. Tako ćemo jasno čuti da je NBA Jam imao skripta koja vam nisu dozvoljavala da protivnika pobedite ubedljivo, ili da pomenuti Terminator 2 proždire žetone u tolikoj meri da je njegovo završavanje predstavljalo poprilično investiciju.

„Insert Coin" deluje prekratko, završava se vrlo naglo i nema tu vizuelnu atraktivnosti i naraciju kao „High Score". S druge strane, njegovu najveću vrednost predstavlja to što u prvi plan stavlja zaista važne ljude i njihove priče, a ne boju njihove kože ili seksualno opredeljenje. To što nam je žao što on ne traje više – možda je i najveća pohvala koju može dobiti.

OSAMDESETIH I DEVEDESETIH MIDWAY GAMES IZDAO JE NIZ ARKADNIH IGARA KOJE SU POMERALE STANDARDE. I BAŠ TOME JE POSVEĆEN „INSERT COIN"

Tekst: Vladimir Dolapčev

SATURN EMULACIJA

Kronos čini da igre za Seginu 32-bitnu konzolu izgledaju bolje nego na originalnom hardveru!

Saturn se često navodi kao veliki promašaj kompanije Sega. Ova konzola pojavila se na tržištu istovremeno kad i prvi PlayStation, ali je već nakon godinu dana bilo jasno da nešto nije kako treba. Ono s čime su se razvojni timovi najviše mučili jesu dva video-procesora, jer je njihov rad bilo teško sinhronizovati. To je za mnoge softverske kompanije bio nerešiv problem, pa su poligonalne igre, poput Tomb Raidera, Resident Evila, serijala Wipeout i mnogih drugih, bolje izgledale u verziji za PlayStation. Zato je to stvorilo sliku o Saturnu kao sistemu koji je hardverski potpuno inferioran u poređenju s rivalom iz Sonyja, mada je to bilo daleko od istine. U rukama pravih timova, Saturn je pravio čuda, a igre Sega Rally, Virtua Fighter 2 ili Panzer Dragoon Zwei pokazivale su njegovu pravu snagu. Osim toga, Saturn se mnogo bolje snalazio s dvodimenzionalnim ostvarenjima baziranim na sprajtovima. Konverzije hitova s automata zato su bile gotovo savršene, za razliku od izdanja za PlayStation. Ipak, to nije bilo dovoljno da se sistem izbori sa svoje mesto pod suncem, pa iako se u Evropi i Americi pojavio 1995, tri godine kasnije bio je klinički mrtav.

Međutim, poslednjih godina Saturn je popularniji nego što je to bio za života. Konzola – ali i igre – odavno je veoma tražena među kolekcionarima, a neki naslovi dostigli su enormne cene. Sve je to uslovilo da se pojavljuje sve više hardverskih dodataka i modifikacija za sistem, što pruža kvalitetniju sliku ili na druge načine poboljšava igračko iskustvo. Nama s jeftinijim ulaznicama – interesovanje za Sega Saturn podižu emulatori, koji tek sad dostižu kvalitet koji ih čini interesantnim najširoj publici. Zapravo, to je prvenstveno zasluga projekta pod nazivom Kronos.

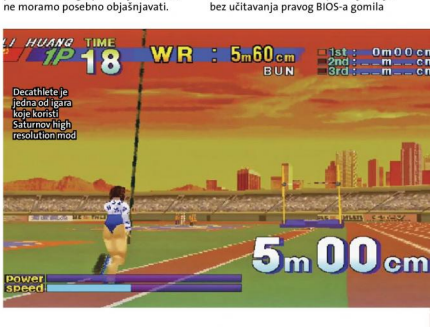
Predlog kako da podesite grafička setovanja

INSTALACIJA I PODEŠAVANJE

Nakon što preuzmete emulator (64-bitna verzija), sve što je potrebno jeste da ga raspakujete i pokrenete. Sva važna podešavanja nalaze se pod File/Settings, pa verujemo da ih ne moramo posebno objašnjavati.

Ono što mi savetujemo jeste da posetite jezičak „Video" i poigrate se raspoloživim opcijama dok ne dobijete prikaz kakav vam najviše odgovara. Druga stvar o kojoj treba povesti računa jeste definisanje kontrola, a podržani su i alternativni kontroleri za Saturn, poput volana, 3D Pada ili miša. Na kraju, iako Kronos ne zahteva BIOS konzole, naša velika preporuka jeste da ga nabavite i isključite opciju „Enable BIOS emulation". Ovo napominjemo jer bez učitavanja pravog BIOS-a gomila

SEGA SATURN – KAO I IGRE – ODAVNO JE VEOMA TRAŽEN MEĐU KOLEKCIONARIMA, A NEKI NASLOVI DOSTIGLI SU ENORMNE CENE



Die Hard Arcade je važna Saturn ekskluziva

igara odbija da radi. Nažalost, ovo smo sami morali otkriti posle sati prekopavanja interneta i isprobavanja svega i svačega, ali barem ćemo vama sačuvati vreme. Kad je reč o igrama, podržana je opcija za učitavanje ISO fajlova, a alternativno – možete ih mountovati preko programa kao što je Daemon Tools. I zaista, to je praktično sve! Naravno, Kronos nudi i dodatne opcije, poput menadžmenta snimljenim pozicijama ili sitnica kao što je prikaz fpsa. Da sumiramo, raspakujte emulator, podesite kontrole i grafiku po želji i, ako je ikako moguće, koristite pravi BIOS – neće vam trebati ni minut da ga pronađete na internetu.

KOMPATIBILNOST

Kad je reč o kompatibilnosti, Kronos stoji fantastično, jer je preko 90% naslova igrivo! To ne znači da oni nužno rade bez ikakvih grešaka, ali one su minorne i ne remete gejmplej. Treba napomenuti da se Kronos i dalje veoma brzo razvija, tako da svaka nova verzija donosi veliki broj ispravki.

Kad je reč o naslovima koje treba probati, njih ima na desetine! Tu govorimo o igrama koje su ili ostale ekskluziva Saturna, ili je verzija za ovaj sistem najbolja koja postoji. Jedan od naslova koje preporučujemo jeste Power Slave, jer je verzija za Saturn superiornija od one za PlayStation, ali i PC. Izdanje za Seginu konzolu ima najbolje smišljene nivoe, a i grafički nadmašuje varijantu za Sonyjev sistem, što nije bila česta pojava. Za ljubitelje borilačkih igara tu su neobična ostvarenja Figthing Vipers ili Fighters Megamix, koja impresioniraju i gejmplejom i vizuelno.

Ipak, Saturn vanvremenskim čine prvenstveno dvodimenzionalne igre, koje mnogo bolje odolevaju zubu vremena. Među biserima koje ne treba propustiti tako su se našla neka ostvarenja za koja možda niste čuli. Keio Flying Squadron 2 prelepa je platformska avantura, dok je Saturn Bomberman bio i ostao najbolja verzija Bombermana svih vremena! Ovih dana vrlo je aktuelan i Akumajou Dracula X, japansko izdanje legendarnog naslova Castlevania Symphony of the Night sa PlayStationa, koje donosi dodatni sadržaj. Naime, fanovi su uspeli da prevedu ovaj naslov na engleski, a ima čak i gejmplej poboljšanja.

SATURN EMULACIJA ZA SVAKOG!

Kronos je impresivan emulator i – za veću-nu igrača – najbolji način da doživimo je-dan, iz naše perspektive gledano, vrlo eg-zotičan sistem. Jednostavnost upotrebe i mala hardverska zahtevnost čine ga odlič-nim izborom čak i za početnike.

U RUKAMA PRAVIH TIMOVA SATURN JE PRAVIO ČUDA, A IGRE SEGA RALLY, VIRTUA FIGHTER 2 ILI PANZER DRAGOON ZWEI POKAZIVALE SU NJEGOVU PRAVU SNAGU

ŠTA JOŠ IGRATI?

Osim naslova koje smo pomenuli, evo još sjajnih ostvarenja za Saturn koje vredi igrati i danas:

ASTAL

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

PANZER DRAGOON SAGA

SHINOBI LEGIONS

WINTER HEAT

Link za emulator: https://bit.ly/3q1LBn8 (verzija 2.1.5)

Tekst: Vladimir Dobajčev

Rokaj, lutuj, po svemiru putuj!

Izlazi 1. aprila 2021.
85% završeno

REUNION
TAB
Cayo Perico Heist
Cutthroat 4

Naučnofantastični, postapokaliptični, online looter-shooter na fazon igre Destiny 2

Ako vas ovo podseća na Destiny, u pravu ste

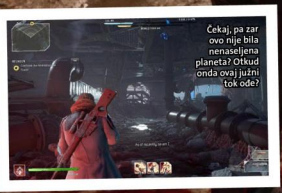
Borba je totalni Gears of War fazon — zaklon i samo zaklon

Interesantan lik, šteta što ga ubiju u uvodu

Destiny, Anthem, Ghost Recon: Breakpoint i slične igre pripadaju žanru looter-shootera, koje možete igrati solo ili u društvu, i – procentualno gledano – predstavljaju igre na koje se publika najteže prima. Od ove tri nabrojane, jedino su nastavci igre Destiny postigli neki zapaženiji uspeh, dok su druge dve pukle kao zvečke bačene s tridesetog sprata.

Najsvežija igra ovog tipa bio je Marvel's Avengers, koji je takođe prošao kao bos po trnju, studeći se iz petnih žila da održi nos iznad vode i uspevajući da preživi samo zahvaljujući snazi Marvelovog brenda. Square Enix, kompanija koja stoji iza Avengersa, za prvi april (bez zezanja) sprema novu igru na isti fazon, ali ovog puta u pitanju je „originalni IP", kako bi to rekli na Zapadu.

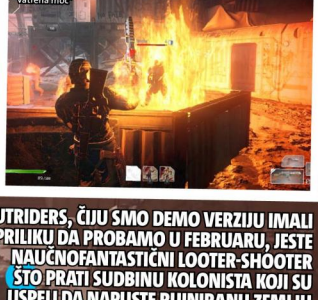
Outriders, čiju smo demo verziju imali prilike da probamo u februaru, jeste naučnofantastični looter-shooter koji prati sudbinu kolonista što su uspeli da napuste ruiniranu Zemlju. Spas su našli na planeti Enoch, u svetu koji na prvi pogled deluje kao mirna luka netaknute prirode, gde će čovečanstvo dobiti šansu


Čekaj, pa zar ovo nije bila nenaseljena planeta? Otkud onda ovaj južni tok ode?

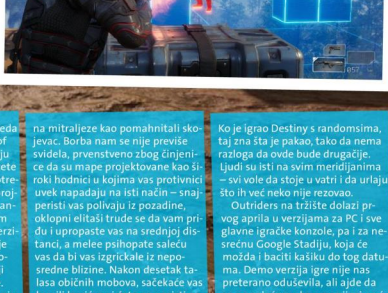
IMATE GRAD KOJI VRŠI FUNKCIJU QUEST ČVORIŠTA I MESTA GDE MOŽETE KUPITI OPREMU, RASPRODATI NEPOTREBAN LOOT I ĆASKATI S MNOGOBROJNIM NPC-JEVIMA

91

Boss na kraju demo sadržaja bio je samo umereno zeznut


Ovaj lik piše novu definiciju pojma "vatrena moć"

OUTRIDERS, ČIJU SMO DEMO VERZIJU IMALI PRILIKU DA PROBAMO U FEBRUARU, JESTE NAUČNOFANTASTIČNI LOOTER-SHOOTER ŠTO PRATI SUDBINU KOLONISTA KOJI SU USPELI DA NAPUSTE RUINIRANU ZEMLJU


Lako je pucati u holograme kad hologrami ne mogu da ti vrate

za novi život. Ali prc. Izvidačka jedinica koju predvodi naš junak ili junakinja (pol i sve ostalo birate na početku) upada u neku čudnu energetsku anomaliju koja ih desetkuje za tren oka. Našeg ranjenog heroja trpaju u duboko zamrzavanje dok ne nađu način da mu pomognu.

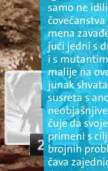
Odmrzavaju ga tek nakon trideset godina – i tu zapravo počinje igra. Svet u kom se probudio sve je samo ne idiličan – preživeli ostaci čovečanstva podelili su se na plemena zavađena na krv i nož, ratujući jedni s drugima i koljući se čak i s mutantima koje izazivaju anomalije na ovoj čudnoj planeti. Naš junak shvata da je nakon bliskog susreta s anomalijom i sam stekao neobjašnjive sposobnosti, te odlučuje da svoje superherojske moći primeni s ciljem rešavanja mnogobrojnih problema s kojima se suočava zajednica dobrih momaka i devojaka.

Outriders na prvi pogled izgleda kao klon igara Destiny i Gears of War. Imate grad koji vrši funkciju quest čvorišta i mesta gde možete kupiti opremu, rasprodati nepotreban loot i proćaskati s mnogobrojnim NPC-jevima. Misije su instancirane i egzistiraju u separatnim „arenama", koje, bar u demo verziji, deluju vrlo linearno – ovo nije open world igra sa širokom, prostranim svetom, već naslov koji ima mnogo svedenije ambicije. Puna verzija igre imaće kampanju od tridesetak sati, ali u demo verziji mogao se probiti samo komadić tog iskustva, odnosno deo prvog poglavlja s nekoliko glavnih i četiri opciona questa.

Akcioni segment igre liči na Gears of Was zbog potrebe za borbom iz zaklona. Iako na raspolaganju imate razne tipove balističkog oružja i specijalne moći koje zavise od izabrane klase (ima ih četiri), neprijateljske horde lako će vas razbucati ako idete prsima na mitraljeze kao pomahnitali skojevac. Borba nam se nije previše svidela, prvenstveno zbog činjenice da su mape projektovane kao široki hodnici u kojima vas protivnici uvek napadaju na isti način – snajperisti vas polivaju iz pozadine, oklopni elitaši trude se da vam priđu i upropaste vas na srednjoj distanci, a melee psihopate saleću vas da bi vas izgrickale iz neposredne blizine. Nakon desetak talasa običnih mobova, sačekače vas bos ili bosić, a vi ćete ga ugristi za nosić i pokupiti mu loot koji će uvek biti bar malčice bolji od onoga što trenutno nosite. Svaka od sedam ili osam misija koje smo odigrali u demou funkcionisala je na potpuno isti način, tako da smo blizu kraja već gledali na sat i pitali se kad će kraj... Želimo li još trideset sati identičnog mlaćenja prazne slame? Paaa... ne baš.

Ako igrate u društvu, može vam biti zanimljivije, ali samo ako je to društvo odabrano i zna šta radi. Ko je igrao Destiny s randomsima, taj zna šta je pakao, tako da nema razloga da ovde bude drugačije. Ljudi su isti na svim meridijanima – svi vole da stoje u vatri i da urlaju što ih već neko nije rezovao.

Outriders na tržište dolazi prvog aprila u verzijama za PC i sve glavne igračke konzole, pa i za nesrećnu Google Stadiju, koja će možda i baciti kašiku do tog datuma. Demo verzija igre nije nas preterano oduševila, ali ajde da se ne zalećemo kao manijaci, već da finalni utisak sačuvamo za finalnu verziju.



Outriders

ŽANR:	Looter-shooter
IZDAVAČ:	Larian Studios
BROJ IGRAČA:	1-4
TERMIN:	1. april 2021
PLATFORME:	PC, PS4, PS5, ONE, PS5, XSX,

UTISAK: Iskreno rečeno, nemamo utisak da će finalna verzija igre postići neki veći uspeh. Sve što nudi, Destiny 2 radi bolje

Ekstra: Gaspar Gaspar

U igri dropuje više loota nego u Diablu III

Rodni Saturne, teško je u tuđini bez tebe

Ako vam više leži pogled iz kabine, igra ima i to

Obična hipersvemirska kapija, nije fensi Mass Relay

Izlazi početkom 2022.

60% završeno

Neka svemir oseti nemir

Privateer za novu generaciju igrača

Everspace, jedan od najinteresantnijih žanrovskih krosovera, mešavina svemirske pilotaže i roguelikea, nedavno je dobio službeni nastavak koji funkcioniše na sasvim drugi način. Zapravo, nije ga još u potpunosti „dobio", jer je Everspace 2 tek ušao u early access program na Steamu, gde će ostati još najmanje godinu dana. Ono što je već sad evidentno jeste to da je reč o igri na potpuno drugačiji fazon.

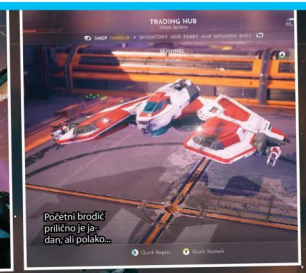
Dvojka je zamišljena kao moderni Privateer ili Elite, simulacija borbe, trgovine, piraterije i lutanja svemirom, a od roguelike elemenata nema ni traga ni glasa. Hoće vam se ovo svideti ili ne zavisi od stava prema prvoj igri, za koju se mnogi kunu da je bila jedinstvena pojava na sceni (realno, bila je). Dvojka deluje dobro, izgleda više nego solidno, ali po većini elemenata ne predstavlja unikatni naslov, jer postoji mnogo sličnih igara, od koje su neke vrlo moderne (Elite: Dangerous i Rebel Galaxy Outlaw, na primer).

Everspace 2 ipak ima nepo-
srednu vezu s prvim delom, jer u dvoji igrate ulogu pilota koji je uspeo da se probije do kraja mu kotrpnog puta kroz galaksiju. Pošto je svestan toga da je klon, a klonovi su ilegalni, naš junoša uzeo je lažni identitet i za leba i uz leba radi kao letačko obezbeđenje u rudarskoj kompaniji. Prilikom jedne misije koja polazi vr lo naopako, zarobljavaju ga pirati, a život mu se ponovo okreće naglavačke. Nema više instalacije koja će napraviti njegovu identičnu kopiju ako zagine, ali, s druge strane, nema ni mogućnosti za permanentnu pogibiju, jer poziciju u igri možete snimiti u svakom momentu.

Everspace 2 ima bogatu kampanju, čiji solidan deo, nekih desetak sati, možete iskusiti igrajući early access verziju. Očekuje vas gomila misija raspoređenih u dva masivna zvezdana sistema, koja ćete preći uzduž i popreko u pokušaju da stanete na noge, zaradite neku crkavicu i nadmudrite zlotvore koji vas gone kao životinju.

Za razliku od prvog dela, u

EVERSPACE 2 IMA BOGATU KAMPANJU ČIJI SOLIDAN DEO, NEKIH DESETAK SATI, MOŽETE ISKUSITI IGRAJUĆI VERZIJU EARLY ACCESS



Početni brodić prilično je jadan, ali polako...

Tačno se vidi da je u mladosti furao kućište sa LED-ovima i vođeno hlađenje

ZA RAZLIKU OD PRVOG DELA, U EVERSPACEU 2 MOŽETE SILAZITI U ATMOSFERE PLANETA, TE LETETI I BORITI SE NA MALOJ VISINI, ŠTO IZGLEDA VRLO EFEKTNO

Amsterdam ili Asteroid? Fale samo izlozi s ... radnicama.

Nivo detalja na svemirskim stanicama zaista je impresivan

Naš junak zaista izgleda kao generički klon

Everspaceu 2 možete silaziti u atmosfere planeta i leteti i boriti se na maloj visini, što deluje vrlo efektno, uz ograničenje da se to može izvesti samo na određenim mestima, bitnim za kampanju. Znači, nema sletanja gde vam padne na pamet, kao u Eliti. Ipak, veća i bitnija razlika tiče se režima letenja i „simulacionog" aspekta igre – svaka letelica u Everspaceu 2 kreće se kao lebdeći hoverkraft, a ne kao brzi lovac. Ovo omogućava veću pokretljivost tokom borbi, strejfovanje i način kretanja koji imate u klasičnim pucačinama, uz gubitak osećaja brzine koji smo imali u prvoj igri.

Pored kampanjske priče, krupan elemenat motivacije za igranje jeste loot i napredovanje po nivoima. Što se toga tiče, igra podseća na looter-shooter naslove nalik na Destiny i stalno vas navlači obećavajući lasere koji prave za promil veći demidž od onih što ih trenutno rabite. Letelice možete budžiti na nekoliko nivoa, stavljajući im jače štitove, motore, skladišni prostor, balističko i energetsko oružje i druge delove. Različito oružje imperativ je borbene efikasnosti, jer protivnički štitovi brže padaju ako ih bušite laserima i plazmom, a brodski oklop lakše nestaje pod naletom pancirno-probojnih metaka iz gatling topova. U igri imate i veliki izbor vođenih i nevođenih raketa, mina, portabl turret topova, kao i specijalne gadžete nalik na energetsko EMP polje koje onesposobljava protivnike, ili emergency booster za motore, koji vam pomaže da lakše pobegnete od nadmoćnijeg protivnika.

Igra izgleda vrlo lepo i praktično klizi na konfiguracijama srednje snage. Lepo je videti da igra u ovako ranoj razvojnoj fazi ne pati od tehničkih problema, što developeru ostavlja više vremena da se posveti izradi sadržaja.

Prema rečima nadležnih u ROCKFISH Gamesu, završenu verziju Everspacea 2 možemo očekivati u prvoj polovini 2022. godine. Ako ste nestrpljivi, za 38 evra možete uleteti u early access i ispratite razvoj iz prve ruke. Ukoliko nas sećanje ne vara, ta cena dvostruko je viša od one po kojoj se prodavao prvi deo – developeru, koji je ujedno i izdavač, malčice je porastao apetit. I oni su valjda svesni stare izreke da nema smisla igrati za raju, jer ko igra za raju i zanemaruje taktiku...

Everspace 2

ŽANR:	Akcioni RPG
IZDAVAČ:	ROCKFISH Games
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	Početak 2022 (puna verzija)
PLATFORME:	PC · PS4 · PS5 · ONE · XBOX · SWITCH · ARCADE

UTISAK: Budžetnija i pristupačnija igra od prvog dela, ali bez uzbudljive tenzije, kakvu donosi roguelike gameplay

Početak 2022 (puna verzija)

Grafička podloga već je na zadovoljavajućem nivou

Čini se da će povrede izgledati bolno realistično

Početak karijere podrazumeva mečeve daleko od očiju šire javnosti

Povratak plemenite veštine

eSports Boxing Club plod je velike ljubavi prema sportu

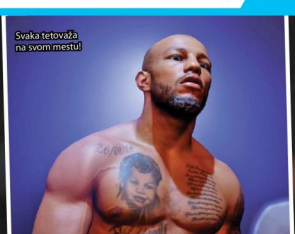
Već dugi niz godina slušamo priče kako je boks u velikoj krizi i kako počinje da zaostaje za MMA, ali brojevi govore nešto sasvim drugo. Uzme li se u obzir koliko novca obrće, „plemenita veština" i dalje nema dostojnog rivala među borilačkim sportovima. I pored toga, nečega što liči na kvalitetnu boksersku igru već odavno nema, ako se ne računa Creed: Rise to Glory, što je VR naslov. Na sreću, na sceni se pojavljuje novo lice koje nosi teško breme odgovornosti da žanr vrati u život.

eSports Boxing Club dolazi nam iz kompanije Steel City Interactive, široj javnosti potpuno nepoznate. Prve najave njihovog projekta stoga su prošle gotovo nezapaženo, kao da niko nije verovao da su njihove visoke ambicije realistične.

Međutim, tokom prethodnog leta stvari su se počele menjati. Tim je tad počeo da otkriva spektakularne planove, pa je već sad jasno da su tu svi elementi potrebni za najbolju boksersku simulaciju svih vremena.

O ozbiljnosti možda najbolje svedoči količina licenciranog sadržaja, ali i ono što je licencirano. Autori tako najavljuju da će se u igri naći preko stotinu boksera oba pola, uključujući one koji su još uvek aktivni, ali i legende. Imena se još uvek najavljuju, ali na spisku su već Frank Bruno, Alexander Povetkin, Nigel Benn, Jack Dempsey, Joe Louis, pa čak i verovatno najveći bokser svih vremena – Sugar Ray Robinson. Nadajmo se da će u budućnosti biti mesta i za Tysone (Furyja i Mikea), Muhammada Alija i druge zvezde, a autori najavljuju

Autori navode da će i izbor opreme imati svoju ulogu



Svaka tetovaža na svom mestu!

Veliki šampion Nigel Benn i njegov sin Conor među prvima su se našli u igri

ZA ZAGREVANJE

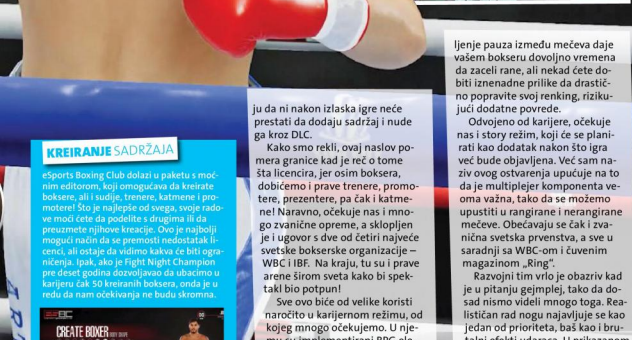
Dok čekamo da se eSports Boxing Club pojavi, možemo se prisetiti nekih od najbolji boks-igara u istoriji, koje su i danas veoma zabavne.

CREED: RISE TO GLORY (PS4/PC)
Ovo nije samo dobra boks-igra zasnovana na filmskom univerzumu Rocky – već i jedna od najboljih demonstracija VR tehnologije. PC verzija zahteva HTC Vive, Oculus Rift ili Oculus Quest.

FIGHT NIGHT CHAMPION (PS3/360)
Objavljen pre tačno deset godina, Fight Night Champions i dalje je vizuelno najatraktivnija i najrealističnija bokserska simulacija. Ovo je i prva sportska igra koja je implementirala story mod.

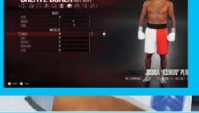
PUNCH-OUT!! (WII)
Ovaj ribut slavnog serijala Punch-Out!! neopravdano je gurnut u zaborav, jer je u pitanju sjajna arkada rađena u duhu prethodnika.

MIKE TYSON'S PUNCH-OUT!! (NES)
Ne samo što je najslavnija već je i dalje izuzetno zabavna arkada, gde vas – nakon duela sa serijom komičnih rivala – čeka Mike Tyson. E, tu stvari prestaju da budu smešne!



KREIRANJE SADRŽAJA

eSports Boxing Club dolazi u paketu s moćnim editorom, koji omogućava da kreirate boksere, ali i sudije, trenere, katmene i promotere! Što je najlepše od svega, svoje radove moći ćete da podelite s drugima ili da preuzmete njihove kreacije. Ovo je najbolji mogući način da se premosti nedostatak licenci, ali ostaje da vidimo kakva će biti ograničenja. Ipak, ako je Fight Night Champion pre deset godina dozvoljavao da ubacimo u karijeru čak 50 kreiranih boksera, onda je u redu da nam očekivanja ne budu skromna.



ju da ni nakon izlaska igre neće prestati da dodaju sadržaj i nude ga kroz DLC.

Kako smo rekli, ovaj naslov pomera granice kad je reč o tome šta licencira, jer osim boksera, dobićemo i prave trenere, promotere, prezentere, pa čak i katmene! Naravno, očekuje nas i mnogo zvanične opreme, a sklopljen je i ugovor s dve od četiri najveće svetske bokserske organizacije – WBC i IBF. Na kraju, tu su i prave arene širom sveta kako bi spektakl bio potpun!

Sve ovo biće od velike koristi naročito u karijernom režimu, od kojeg mnogo očekujemo. U njemu su implementirani RPG elementi, pa ćemo s vremenom učiti nove udarce i postajati ubojitiji u ringu. Koliko će karijera potrajati, to najviše zavisi od toga koliko vodite računa o sebi. Pravljenje pauza između mečeva daje vašem bokseru dovoljno vremena da zaceli rane, ali nekad ćete dobiti iznenadne prilike da drastično popravite svoj renking, rizikujući dodatne povrede.

Odvojeno od karijere, očekuje nas i story režim, koji će se planirati kao dodatak nakon što igra već bude objavljena. Već sam naziv ovog ostvarenja upućuje na to da je multiplejer komponenta veoma važna, tako da se možemo upustiti u rangirane i nerangirane mečeve. Obećavaju se čak i zvanična svetska prvenstva, a sve u saradnji sa WBC-om i čuvenim magazinom „Ring".

Razvojni tim vrlo je obazriv kad je u pitanju gejmplej, tako da dosad nismo videli mnogo toga. Realističan rad nogu najavljuje se kao jedan od prioriteta, baš kao i brutalni efekti udaraca. U prikazanom materijalu možemo videti raskrvavljene arkade i druge vrste povreda koje bi mogle doprineti ranom kraju mečeva. To bi bio veliki pomak u odnosu na Fight Night, gde su prekidi bili vrlo retki.

Kad je reč o prezentaciji, sve što smo dosad videli deluje fantastično, s obzirom na realistična lica, ali i gradu svakog boksera. Nadajmo se da će i ostatak grafičke podloge biti na sličnom nivou, naročito kad je reč o mečevima na velikoj sceni. I zvučna podloga obećava, budući da će borbe pratiti tim od tri profesionalna komentatora.

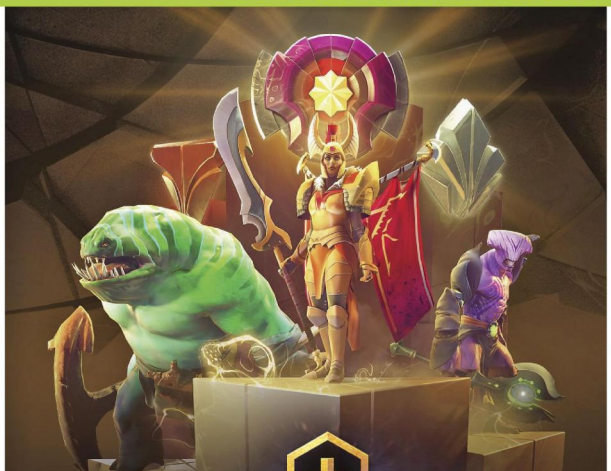
Gotovo je neverovatno da nešto što je počelo kao indi projekat sad ima ambiciju i potencijal da se u startu upiše u boksersku kuću slavnih. No, hajde da se nadamo da razvojni tim neće izgoreti u silnoj želji da sport koji očigledno toliko vole – prezentuju na pravi način.

eSports Boxing Club

ŽANR:	Simulacija boksa
IZDAVAČ:	Steel City Interactive
BROJ IGRAČA:	1-2
TERMIN:	Proleće 2021.
PLATFORME:	PC, PS5, XSX, PS4, ONE, SDS, PSV

UTISAK: Teško je sakriti uzbuđenje – jedva čekamo da saznamo više detalja i navijamo da tim ispuni sve svoje ambicije

Vlada Stojan Karamatović



ŠTA SVE DONOSI PROLEĆNA DOTA PLUS SEZONA

Posle hladne, praznične zimske sezone, polako smo ušli i u prolećnu Dota Plus sezonu, koja je sve pretplatnike nagradila unapređenim relic sistemom, turbo mode dodacima, novim treasureom, questovima, itd.

Valve je na svom zvaničnom Dota 2 blogu objavio šta nas sve tačno očekuje u novom apdejtu, a evo šta nam je sve tim Dota 2 spremio...

HERO RELICS

Hero Relics čine posebni dodaci koje možete kupiti Dota Plus shardovima,

a koji prate širok spektar statistika za svakog pojedinačnog heroja. Primera radi, Puck poseduje relic koji prati prilično bazičan stat, poput broja asistencija (gotovo svi heroji poseduju ovakav relic), ali i unikatne relice što prate vaše Illusory Orb i Waning Rift komboe. Zasad postoje Common i Rare relici.

Dota Plus takođe je poznat po sistemu levelovanja (ovaj sistem nije vezan za levelovanje u samoj partiji), koji služi da pokaže koliko ste vešti s određenim herojem. XP za levelovanje dosad ste ekskluzivno osvajali igrajući određenog heroja, s dodatnim bonusom ako pobedite u meču. Odsad ćete dobijati XP kako napredujete sa svojim relicima. Na primer, Axe poseduje relic koji prati heroje ubijene njegovim ultijem – Culling Blade. Na svakih 50 ubijenih heroja vaš relic biva „unapređen" i dobijate dodatni hero XP. Common relici daju 5 XP-a po nivou, dok Rare relici daju 30.

Kupovina relica takođe je izmenjena. Odsad možete kupiti nasumični Common relic za 1.600 shardova ili nasumični Rare relic za 8.000 shardova. Bez obzira na tip relica, više nećete dobijati njihove duplikate kao ranije. Na kraju, relici koji nisu funkcionisali kako treba odnosno koji se nisu poklapali s trenutnim patchom – izbačeni su, ili su zamenjeni.

TURBO MODE NOVINE

Valve je prepoznao popularnost ovog ekspresnog moda, pa je njegovim igračima otvorio mogućnost levelovanja Hero Relica i rešavanja Hero zadataka. Slično battle pass questovima, levelovanje relica odvijaće se duplo sporije nego u regularnim Dota 2 mečevima, a Hero Challenges biće ograničeni na samo jednu zvezdicu.

SEZONSKI DOTA PLUS TREASURE

S novom sezonom stigao je i novi treasure, ekskluzivan za Dota Plus pretplatnike, koji možete kupiti za 10.000 shardova. Nove setove dobili su Bloodseeker, Windranger, Clockwerk, Slark, Lich, Broodmother, Sand King, Drow Ranger, Pugna, Juggernaut i Magnus. Pored ovih ekskluzivnih skinova, postoji šansa da osvojite i novog kurira Mango the Newt, koji dolazi s nasumičnim prismatic i kinetic gemovima.

NOVI SEZONSKI QUESTOVI I GUILD NAGRADE

Proleće nam je donelo i potpuno nov set questova, koji će vam pomoći da obnovite zalihe svojih Dota Plus shardova. Ove sezone možete osvojiti ukupno 115.200 shardova samo rešavajući ove zadatke.

Osvežene su i guild nagrade za silver, gold i platinum tierove. Silver tier donosi nam nove emoticone, gold tier nove sprejove, dok platinum tier pruža nove, doduše, već dobro poznate chat wheel zvukove.

To je to od prolećne Dota Plus sezone. Ako Valve prati prošlogodišnji format, i ova sezona trebalo bi da traje tri meseca, što znači da narednu možemo očekivati početkom juna.

Guild Tier	Rewards
Silver	▸ "Longsword" emoticon ▸ "Dreadlance" emoticon ▸ "Swirl" emoticon
Gold	▸ "Wyvern Kiss" spray ▸ "Bananaphone" spray ▸ "Zen" spray
Platinum	▸ "Looking Spicy" chat wheel ▸ "OEEOOO! RE? RE..." chat wheel ▸ "Dro IT!" chat wheel

PROLEĆE NAM JE DONELO I POTPUNO NOV SET QUESTOVA, KOJI ĆE VAM POMOĆI DA OBNOVITE ZALIHE SVOJIH DOTA PLUS SHARDOVA

Tekst: Božidar Radunović/Klan Rulit

VESTI IZ E-SPORT SVETA DONOSE NAM PRIJATELJI IZ KLANRUR.RS

NAJPOPULARNIJE HEARTHSTONE KARTE KOJE NAPUŠTAJU STANDARDNI FORMAT

Bliži se početak nove Hearthstone godine, koja će nam doneti najradikalnije promene na samom izlasku, što će rezultirati odlaskom mnogih legendarnih karata. Zbog toga smo odlučili da izdvojimo pet najpopularnijih u poslednjih nekoliko meseci, onih koje uskoro više neće moći da se koriste

Mislimo da je gotovo nemoguće izdvojiti najpopularniju kartu svih vremena, ali pomoću statistike koju izdvaja HSReplay – otkrili smo najpopularnije karte s kraja prošlog meseca koje uskoro odlaze. Oni su na Tviteru postavili sliku pet karata za koje stvarno možemo reći da su obeležile različite periode igre.

Najpopularnija karta s ove liste jeste **Eviscerate**, Rogue Spell karta, koja je ključni deo gotovo svakog Rogue špila još od izlaska igre. Jedna od najpoznatijih karata više neće biti u igri, pa ne možemo reći da smo oduševljeni ovom odlukom, ali ne možemo reći ni da joj se previše protivimo.

Zatim je na red došla jedna ne tako stara Legendary karta – **Zephrys the Great.** Ako ste ikad igrali Hearthstone, znate koliko ona ima moćan efekat, jer sama može kompletno promeniti tok meča. Ne možemo reći da to nije bila zabavna karta, ali mislim da je ipak bila malo prejaka, pa smo sigurni da ćemo preživeti i bez nje.

Zatim sledi jedna od najjačih karata u igri prethodnih godina – **Dragonqueen Alexstrasza**, koju čak ni nerf nije uspeo da izbaci iz mete, što dokazuje koliko je zapravo moćna. Ovo je još jedna od onih karata za koje ne možemo reći da je dosadna i da smo srećni što je više neće biti tu, ali mislimo da je za budućnost igre dobro što će se bar na neko vreme odmoriti.

Khartut Defender jedna je od onih superdosadnih karata. Znate da ste vrlo blizu pobede, samo vam treba još jedan potez, a onda se pojavi ovaj taunt. Karta je nesumnjivo bila veoma dobra, po mišljenju mnogih, čak i prejaka, pa mislim da je Blizzard i doneo odluku kako je vreme da napusti standardni format.

Dok za prethodne tri karte možda neki stari igrači i nisu čuli, peta i poslednja karta s ove liste jedna je od najpoznatijih, pa smo sigurni da je i jedna od prvih koje smo svi koristili kad smo učili kako da igramo Hearthstone. Reč je o karti Mage Spell – **Frostboltu**, neizostavnim delom svakog Mage špila. Ovo je karta koja će mnogima nedostajati, naročito Mage igračima, koji su ostali bez velikog broja odličnih karata, zbog čega s uzbuđenjem čekamo da vidimo šta im je Blizzard spremio.

Tekst: Predrag Ognjenović/KlanRuR

THE SNES ENCYCLOPEDIA

Vaš vodič za sve SNES igre, uz sve čari britanskog humora!

Super Nintendo obično se navodi kao primer klasične konzole, s brdom izuzetno kvalitetnih, često i ekskluzivnih naslova. Zbog toga možda i ne čudi što je ovom sistemu posvećeno mnogo knjiga, uključujući tu i The Unofficial SNES Pixel Book, koji smo vam ranije predstavili. Ipak, The SNES Encyclopedia predstavlja nešto potpuno drugačije.

Autor ovog izdanja jeste naš škotski kolega Chris Scullion, koji iza sebe ima pozamašno iskustvo, a najpoznatiji je kao dugogodišnji urednik izdanja Offical Nintendo Magazine UK. SNES Encyclopedia njegova je druga knjiga ovog tipa, posle izdanja The NES Encyclopedia, koje je predstavio 2019. Šta čini gradivni materijal ovog ostvarenja najbolje opisuje njegov podnaslov „Sve igre koje su ikad izašle za Super Nintendo." Kako pretpostavljate, znači da je apsolutno svakom od 779 ostvarenja koje se pojavilo u Evropi, Australiji, i/ili Severnoj Americi posvećen deo prostora.

Kako knjiga ima „samo" 272 strane, Chris se odlučio da gotovo čitav prostor posveti upravo igrama. Zapravo, nakon predgovora, uvoda i kratke istorije konzole (sveukupno na desetak strana), odmah prelazimo na SNES softver. Očekivano, struktura knjige je takva da su svi naslovi poslagani po alfabetu. Konfuziju može stvoriti to što brojne igre nose različite nazive u Evropi i Americi, a u verziji knjige za naš kontinent – izlistani su evropski nazivi. Dakle, severnoamerička varijanta je identična, osim što ostvarenja ređa po tamošnjim imenima, a drugačija je i naslovnica. Kao što znamo, SNES za Severnu Ameriku izgledao je potpuno drugačije (i što to ne reći – prilično gadno), pa se čini da je to bilo jedino ispravno rešenje.

Autorova odluka koju podržavamo jeste to što je on odlučio da igrama posveti onoliko pažnje koliko one to zaslužuju svojim kvalitetom. Najveći deo naslova tako je strpan na četvrtinu stranice A4 formata, uz osnovne informacije o izdavaču, razvojnom timu, godini izlaska... i tome u kojim je regionima on bio dostupan. Predstavljanje igre zato je vrlo šturo, a svodi se na, recimo, pet-šest složenih rečenica i jedan jedini skrinšot. Za razliku od nekih drugih knjiga, igre nisu ocenjene, pa često nije do kraja jasno jesu li one vredne vašeg vremena ili ne. Sami opisi često su takvi da ne daju konačan odgovor na to pitanje, pa ćete morati da skoknete do YouTubea i čekirate gejmplej.

S druge strane, način na koji Chris piše izuzetno je zanimljiv, jer obilato koristi britanski humor, koji je uvek odlično prolazio na ovim prostorima. Sem toga, za svaki naslov izdvojena je i po jedna zanimljiva činjenica, od kojih nam velika većina nije bila poznata. Upravo način pripovedanja i fun-factovi najbolji su motivator da pročitate svaku stranicu, umesto da se fokusirate na naslove koji su vama najvažniji.

Bonus u ovom izdanju predstavljaju opisi svih igara za Virtual Boy, koji se pojavio još dok je SNES disao punim plućima. Ovaj nesrećni sistem iznedrio je svega nekoliko desetina igara, pa je teško posvetiti mu jednu čitavu knjigu.

SNES Encyclopediju odlikuje tvrd povez, izuzetno kvalitetna štampa i papir, kao i jednostavan i prijatan dizajn. Ako tražimo mane, one najveće svakako se tiču toga što su izostavljene ekskluzivne igre iz Japana, a njih ima gotovo 1.000! Isto tako, naravno da bismo voleli da je bilo prostora za više priče o istorijatu i hardveru konzole. Ipak, sve su ovo bile ekonomske odluke, pa je SNES Encyclopedia ujedno i mnogo jeftinija od svih drugih sličnih izdanja. Što se nas tiče, apsolutna preporuka!

NAČIN NA KOJI CHRIS PIŠE IZUZETNO JE ZANIMLJIV, JER OBILATO KORISTI BRITANSKI HUMOR, KOJI JE UVEK ODLIČNO PROLAZIO NA OVIM PROSTORIMA

Tekst: Vladimir Dolapčev

Dead Island 2

Nastavak zombi igre do te mere je zapeo u razvoju da verovatno neće ni izaći za konzole nove generacije

Need for Speed

EA poručuje da je izlazak naredne NFS igre odložen za 2022. godinu – a nismo ni znali da se sprema...

Elden Ring

Posle dve godine tišine – nešto se dešava! Naime, iscurio je (mutan) trejler kao najava igre...

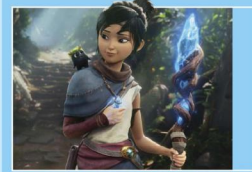
Monster Hunter Rise

Igre krajem marta po planu stiže na Switch, ali već je najavljena i njena PC verzija za 2022.

			PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
12 Minutes	avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Balan Wonderworld	platforma	26. mart 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Back 4 Blood	sim. preživljavanja	18. jun 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Deathloop	avantura	21. maj 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Dying Light 2	survival horor	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Elden Ring	RPG	31. decembar 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Far Cry 6	FPS avantura	kraj 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
GhostWire: Tokyo	akciona avantura	oktobar 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
God of War: Ragnarok	akciona avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Gotham Knights	akcioni RPG	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Goodbye Volcano High	avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Gran Turismo 7	simulacija vožnje	2022.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Halo Infinite	pucačina	kraj 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Hell Let Loose	multiplayer pucačina	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Hogwarts Legacy	akcioni RPG	2022.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Horizon Forbidden West	akcioni RPG	kraj 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Hood: Outlaws & Legends	PvPvE	10. maj 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Humankind	RTS	22. april 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Jupiter Hell	potezna ngarelle pucačina	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Kao the Kangaroo	avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Kerbal Space Program 2	simulacija	2022.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Lego Star Wars: The Skywalker Saga	avantura	početak 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Little Devil Inside	akciona avantura	jul 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Lost in Random	akcioni RPG	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Lost Words: Beyond the Page	avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Kena: Bridge of Spirits	akciona avantura	24. avgust 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Mass Effect: Legendary Edition	akcioni RPG	14. maj 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Monster Hunter Rise	akcioni RPG	26. mart 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Mount & Blade II: Bannerlord	akcioni RGP	30. mart 2020.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Oddworld: Soulstorm	platforma	6. april 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
The Outlast Trials	psihološki horor	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Overwatch 2	pucačina	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Psychonauts 2	platforma	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Quake Champions	FPS	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Pragmata	avantura	2022.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Project Athia	avantura	januar 2022.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Ratchet & Clank: Rift Apart	akciona platforma	11. jun 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Realm Royale	Battle royale	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Resident Evil Village	sim. preživljavanja	7. maj 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Returnal	roguelike pucačina	30. april 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Riders Republic	ekstremni sport	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
SCUM	sim. preživljavanja	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Session	vožnja skejta	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Shadow Warrior 3	FPS	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Sherlock Holmes Chapter One	avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Skull & Bones	akcija	mart 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Sociable Soccer	fudbalska simulacija	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Somerville	sci-fi avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Star Citizen	svemirska avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Stray	simulacija	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Suicide Squad: Kill the Justice League	akciona avantura	2022.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Super Meat Boy Forever	platforma	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
System Shock	akcija	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
The Guild 3	simulacija	2020.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
The Last Night	platforma	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
The Lord of the Rings: Gollum	akciona avantura	2022.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
The Soul Keeper	akcija	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2	akcioni RPG	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC

Deathloop

Što se više bližimo izlasku, sve su bolji trejleri i najave. Obavezno pogledajte poslednji u stilu agenta 007!



Kena: Bridge of Spirits

Akcijska avantura dobila je konkretan datum izlaska, a mi smo ostali zaljubljeni u fantastičnu grafiku!

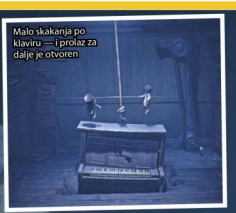
System Shock Remake

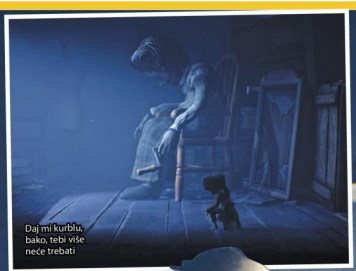
Taman kad smo poželeli da izbacimo igru iz tabele zbog neaktivnosti, kad – stiže demo!

Anthem NEXT

Posle mnogo praznih obećanja, napokon je i zvanično saopšteno da je rad na igri potpuno otkazan

Šako Polumenta na steroidima


Malo skakanja po klaviru — i prolaz za dalje je otvoren


Daj mi kurblu, bako, tebi više neće trebati

Opasno dobra fora – kripovi su nepomični samo dok ih obasjavate baterijskom lampom!

NOĆNE MORICE 2

Nastavak odlične horor igre s nesrećnom decom-herojima

Najveći intenzitet strave obuzme čoveka kad je bespomoćan. Dok god se s protivnicima možete razračunavati na koliko-toliko ravnoj nozi, atmosfera straha ne može dobiti razmere panike. A šta ako ste dete koje se trudi da preživi u svetu oživljenih noćnih mora, prepunom monstruma velikih kao kuća i strašnijih od bauka iz najmračnijih bajki? Na to pitanje uspešno je pre nekoliko godina odgovorio prvi nastavak Little Nightmaresa, čija je popularnost bila sasvim dovoljna da se rane 2021. pojavi njegov službeni nastavak.

Little Nightmares 2 ima novog protagonistu, dečaka Monoa, a mladana Six, u poznatom žutom kaputiću, praviće mu društvo kao AI asistent u pokušaju zajedničkog preživljavanja. Sistem igre i mehanika isti su kao u prvom delu, uz svega nekoliko novih elemenata. Velika razlika odnosi se na veći budžet kojim su raspolagali autori dvojke, što se vidi u lepšim, tematski različitim nivoima, koji pršte od suptilnih detalja – bukvalno svaka soba u igri predstavlja malo umetničko delo, skockano s mnogo truda i pažljivo uobličeno, tako da se uverljivo utapa u širu celinu. Kvalitetno su urađeni i monsteri, koji će vas ganjati na svakom nivou – od lovca koji vas vija po mračnim ledinama, preko demonske učiteljice sa zmijolikim vratom, pa do monstruoznog doktora koji se kreće po plafonu i drugih gadova koje ne želimo da spojlujemo. Đubrićete gaće za sve pare.

Mono i Six ne funkcionišu kao par koji zagonetke uvek zajedno rešava. Tih momenata kad treba da sinhronizujete akcije ima srazmerno malo u igri, a najveći deo bremena snalaženja pada na vaša nejaka pleća. Six je izuzetno korisna kad vas neki veliki monster juri, jer trči brže od vas i efektivno vam ukazuje na pravilnu putanju kretanja, koja neće dovesti do zaglavljivanja i pogibije. Inače, 2,5D perspektiva, koja pokušava da dočara dubinu u 2D okruženju, ponekad će vam praviti ozbiljne glavobolje u snalaženju. U našem slučaju ona je bila najčešći razlog za pogibiju, jer često nismo bili sigurni hoće li vas neprijatelj videti – naoko smo u senci, a zapravo nismo i... mljac, load checkpoint.

Jedna od razlika u poređenju s igrom Little Nightmares jeste činjenica što niste totalno bespomoćni. U nekim situacijama, protivnike svoje veličine možete umlatiti sekirom, čekićem ili nekim drugim predmetom koji vam je dopao šaka, ali borba je izvedena suviše nespretno da bi bila zabavna. Svako oružje bezmalo je veće od Monoa, te zamah traje čitavu večnost i vrlo ga je teško tempirati tako da udari u pravom trenutku, kad brzi protivnik, koji vas rašuje s drugog kraja ekrana, uleti u pravi deo sekunde, ni prerano ni prekasno. Očekujte sraz-

LITTLE NIGHTMARES 2 IGRA JE KOJA IMA IZUZETNO KVALITETNU ATMOSFERU STRAVE I UŽASA. BUKVALNO ĆE VAS BACITI U BLAŽI OBLIK DEPRESIJE AKO STE LABILNA OSOBA, PODLOŽNA SUGESTIJAMA

BUKVALNO SVAKA SOBA U IGRI PREDSTAVLJA MALO UMETNIČKO DELO, SKOCKANO S MNOGO TRUDA I PAŽLJIVO UOBLIČENO, TAKO DA SE UVERLJIVO UTAPA U ŠIRU CELINU

merno veliku količinu učitavanja čekpointa uzrokovanih pogibijom usled promašaja, ali s obzirom na to da su vrlo česti, nećete imati mnogo praznog hoda i gubitka progresa.

Little Nightmares 2 igra je koja ima izuzetno kvalitetnu atmosferu strave i užasa. Bukvalno će vas baciti u blaži oblik depresije ako ste labilna osoba, podložna sugestijama. Tome najviše doprinosi grafika prepuna bledih tonova i mučnih prizora, od kojih će vam se bukvalno bljuvati. Ako dosad niste shvatili, ovo nije igra namenjena deci. Neki nivoi toliko su morbidni da su gotovo genijalni – na primer, onaj u bolnici punoj lutaka u zavojima i invalidskim kolicima, koje kreću da vas proganjaju čim prestanete da ih obasjavate baterijskom lampom. Taj nivo iz sredine igre ubedljivo je najbolji, prosto će vam biti žao da ga završite. U igri ima i dosta puzzli i drugih zagonetaka, ali nijedna nije posebno teška, pogotovo zbog ograničene mogućnosti kretanja kroz nivoe, usled čega ne možete mnogo lutati i „nabadati".

Noćne morice male su iz još jednog aspekta – dužine. Kompletna igra može se završiti za pet sati, ili čak manje, ukoliko ste igrali prvi deo i znate gejmplej forice koje se ponavljaju. Taman ste se uživeli u atmosferu, kad ono odjavna špica. Srećom, igra ima dva kraja, a onaj alternativni otključavate nalaženjem svih glitch holograma po nivoima, što će vas naterati da igru odigrate makar još jednom.

Little Nightmares II

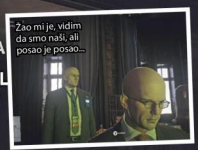
ŽANR:	Akciona horor avantura
PROGRAMER:	Tarsier Studio / BANDAI NAMCO Entertainment
BROJ IGRAČA:	1
DATUM IZLASKA:	11. februar 2021.
PLATFORME:	PC, XBSS, SWI, PS4, ONE, SWIN, PS5
ZAHTEVI:	Intel Core i3 530, 4GB RAM, GeForce GTS 450 ili Radeon HD 5750
+	Brutalno efektna horor atmosfera
−	Igra se može završiti za manje od pet sati

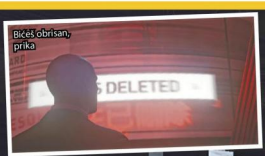
GRAFIKA: Grafika je najjači generator mračne atmosfere – prepuna je bledih tonova i mučnih prizora, zbog kojih će vas obuzimati jeza — 9

GAMEPLAY: Jedna od ocena u povodnju s igrom Little Nightmares jeste ta njena što nema toliko bespomoćni. U nekim situacijama protivnike svoje veličine možete uništiti sekirom, čekićem ili nekim drugim predmetom — 7

ZAKLJUČAK: *Igra je epski kratka ali dovoljno upečatljiva da je ne zaboravite lako* — 8

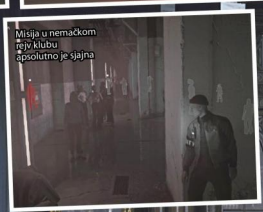
U igri postoje i tzv. srdačina momenti, nije sve uvek ozbiljno


Žao mi je, vidim da smo naši, ali posao je posao...



Biceš obrisan, prika

Gole Švabe, opšta narkomanija, DJ Klaus i degeneracija


Misija u nemačkom rejv klubu apsolutno je sjajna

ĆELAVA SMRT PONOVO HARA

Poslednji nastavak aktuelne trilogije Hitman

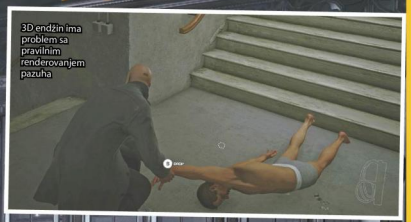
Sve lepe stvari imaju kraj, pa i poslednja serija igara Hitman, takozvana World of Assassination trilogija. Hitman 3 donosi prilično zadovoljavajući kraj priče o Agentu 47 i modernim pseudoiluminatima iz organizacije Providence, istovremeno postavljajući scenu za neke buduće nastavke. Danski IO Interactive sigurno se neće odreći svoje zlatne koke, iako je sledeća stvar na kojoj rade licencirana igra o Džemsu Bondu.

U poređenju s dva prethodna nastavka, Hitman 3 ima nešto svedeniji obim, ali nudi kvalitetnije i zgusnutije iskustvo, doduše, bez multiplejera koji je postojao u dvojci. Igra donosi svega šest nivoa: Dubai, Dartmoor, Berlin, Chongqing, Mendoza i epilog, koji ćete odigrati u vozu što jezdi kroz rumunske Karpate. Svaka od ovih misija smišljena je tako da se igra više puta, jer je sadržaj koji nude toliko bogat i masivan da ga je nemoguće iskusiti u jednom prolazu. Mete možete ubijati na milion načina, koristeći ingeniozne metode za koje saznajete tako što izvidate i zavlačite se u svaki ćošak nivoa. Predivan, ubilački sandbox od igre.

Hitman 3 ima tu čast da bude domaćin ubedljivo najboljem nivou u celoj franšizi Hitman, a u to uključujemo i one igre od pre dvadeset i kusur godina. Dartmoor, englesko imanje usred nedodije, dom je jedne od liderki Providencea, koju zatičemo usred nebranog grožđa – neko joj je likvidirao brata, pa je angažovala privatnog detektiva da diskretno reši tu misteriju. Ovu misiju možete odraditi kao i svaku drugu – tako što ćete zlu matoru gospodu napuniti olovom ili zadaviti onda kad niko ne gleda, ali time ćete propustiti

Ovo je lux stan za kineske pojmove

HITMAN 3 DONOSI PRILIČNO ZADOVOLJAVAJUĆI KRAJ PRIČE O AGENTU 47 I MODERNIM PSEUDOILUMINATIMA IZ ORGANIZACIJE PROVIDENCE


3D endžin ima problem sa pravilnim renderovanjem pazuha

Kišna noć u Vuhanu, a ja kisnem tražeći mehanu

U POREĐENJU S PRETHODNA DVA NASTAVKA, HITMAN 3 IMA NEŠTO SVEDENIJI OBIM, ALI NUDI KVALITETNIJE I ZGUSNUTIJE ISKUSTVO, DODUŠE, BEZ MULTIPLEJERA

ono najbolje što se ovde nudi, a to je rešavanje misterije u stilu Agate Kristi. Ako presretnete detektiva koji dolazi iz Londona i uzmete mu odeću, možete se igrati Herkula Poaroa, zavlačiti se po celom imanju bez straha od obezbeđenja, istraživati tragove, ispitivati osumnjičene i postepeno rešavati jednu kompleksnu misteriju. Dartmoor je praktično igra u igri i odlična inovacija, koju bi trebalo da eksploatišu sve buduće igre Hitman.

Ni ostatak kampanje nije za bacanje, pogotovo misija u kojoj ste vi meta sedmorice ubica, koje pokušavate da pronađete u masi ljudi Berlinskog noćnog kluba. Osvežavajuće je privremeno izaći iz uloge lovca i sagledati situaciju iz perspektive lovine... Poslednji nivo takođe je interesantan, jer vas, umesto prostranih arena na koje ste navikli sve ove godine, baca u kompoziciju voza gde treba da se probijete do prvog vagona i stavite tačku na kompletan zaplet. Pored regularnog kraja, igra ima i jedan tajni kraj, koji je povezuje s prvim naslovom Hitman (Hitman: Codename 47), ali to ćete otkriti sami.

Što se tiče gejmplej novina, njih nema previše, osim mogućnosti za permanentne promene u nivoima. Na primer, ako u jednom prolazu otključate neka bitna vrata, koja se u Resident Evil maniru otključavaju s jedne strane, u svakom sledećem pokušaju zateći ćete ih otključana. Jedna od novosti jeste i mogućnost za skeniranje okoline pomoću mobilnog telefona, što vam pomaže u određenim situacijama. Tu su i novine tehničke prirode, poput unapređenog 3D endžina, koji, pored autentičnijeg svetla, obezbeđuje i manju veličinu instalacionih datoteka.

S tehničke strane, novina je podrška za PlayStation VR, koji radi na četvorci i petici, ali je, kao kompenzacija za to, izbačen multiplejer koji je postojao u dvojci (Ghost mod je izbačen, a Sniper Assassin samo je singlplejer). No, poznajući IO Interactive, ovaj manjak sadržaja neće dugo trajati, a Hitman 3 sigurno će uskoro početi da dobija svoje misije Elusive Target, koje su proslavile prva dva dela trilogije.

Kao i u slučaju prethodnog nastavka, Hitman 3 obezbeđuje integraciju prethodnih dveju igara u jedan interfejs. Znači, ako u biblioteci imate Hitman (2016) i Hitman 2 (2018), sve njihove nivoe, s Hitman 3 poboljšanjima (unapređeni endžin s boljim svetlom i senčenjem), možete pokrenuti iz Hitmana 3. Bilo je reči o tome da PC igrači ovo neće moći da izvedu jer su prva dva Hitmana izašla na Steamu, dok je trojka Epic Store ekskluziva, ali IO Interactive našao je način da sve bude u redu.

Hitman 3

ŽANR:	Stealth akciona igra
IZDAVAČ:	IO Interactive
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	20. januar 2021.
PLATFORME:	PS4 PS5 360 XSX ONE SWC PC
ZAHTEVA/PODRŽAVA:	i5 3450/FX-8350, 8 GB RAM, GTX680

\+ Odlične misije koje su zamišljene tako da se igraju više puta

– Manji broj misija u poređenju s prethodnim nastavcima i odsustvo multiplejera

GRAFIKA: Najveća novina tehničke prirode jeste poboljšani 3D endžin, koji donosi kvalitetnije i uverljivije efekte svetla i senke — 8

GAMEPLAY: U poređenju s dva prethodna nastavka, Hitman 3 ima nešto svedeniji obim, ali nudi kvalitetnije i zgusnutije iskustvo, doduše, bez multiplejera koji je postojao u dvojci — 8

ZAKLJUČAK: *Svaki kraj ujedno je i novi početak – do sledećeg viđenja, Agente 47..* — 8

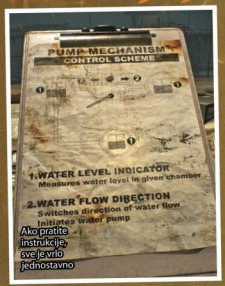
Tekst: Stojan Karamatijević

Već na kapiji je trebalo da odustanete, devojko

U paralelnom svetu — kosa je seda a okruženje magično

THE MEDIUM JE PRIČA O MARIJANI, DEVOJCI KOJA JE U STANJU DA PROBIJE BARIJERU IZMEĐU NAŠEG I SPIRITUALNOG SVETA. TAJ TALENAT KORISTI DA POMOGNE DUŠAMA UMRLIH DA NAĐU SVOJ PUT...

Naši dedovi su ovako izrađivali fotografije



Ako pratite instrukcije, sve je vrlo jednostavno

OKROPNOŠCI DUCHÓW ŚWIĘTYCH!

Odlična horor avantura iz pera talentovanog poljskog tima

Poljski horor... Za naše ljude koji su osamdesetih godina išli na skijanje u Zakopane – horor je bila poljska verzija pice s mladim graškom umesto šunke (true story!). Za moderne generacije – to je The Medium, odlična horor igra za PC i Xbox platformu. Korist od nekoliko decenija demokratije više je nego vidljiva... Poljski developer Bloober Team, koji u portfoliju ima naslove kao što su Layers of Fear, The Observer i Blair Witch, napravio je odličnu, ubedljivu i prilično jezivu igru, koju nećete lako zaboraviti. Ako planirate da je igrate sami i noću, pripremite nekoliko rezervnih gaća. Verujte, trebaće vam.

The Medium je priča o Marijani, devojci koja je u stanju da probije barijeru između našeg i spiritualnog sveta. Taj talenat koristi da bi pomagala dušama umrlih da nađu svoj put, a početak igre zatiče je u situaciji da to mora uraditi s preminulim očuhom, jedinom osobom koju je imala na ovom svetu. Skrhana bolom i pomirena sa sudbinom, dobija misteriozni telefonski poziv od izvesnog Tomasa, koji je poziva da dođe u napušteno radničko odmarališteNiwa, naglašavajući joj da ima objašnjenje za san koji je mori od detinjstva. San o čoveku koji na obali jezera iz revolvera puca u devojčicu... Jesmo li već naglasili da ovo nije igra podesna za labilne osobe? Poljaci nisu napravili šalalala horor zajebanciju, nego ozbiljnu igru koja barata pojmovima kao što su nasilje nad maloletnicima i psihološke traume koje ono izaziva. Niwa odmaralište napušteno je i ostavljeno da trune nakon nerazjašnjenog masakra u kom je život izgubio veliki broj gostiju i osoblja. Marijana je svesna da se upušta u prilično glup i nesmotren poduhvat, ali radoznalost i želja za stavljanjem tačke na dileme iz mladosti – jače su od svega.

Tehnički gledano, The Medium je avanturistička igra s fiksnom kamerom i povremenim akcionim scenama, uz gejmplej koji je primarno orijentisan na rešavanje zagonetaka i klasičnih avan-

THE MEDIUM JE, TEHNIČKI GLEDANO, AVANTURISTIČKA IGRA S FIKSNOM KAMEROM I POVREMENIM AKCIONIM SCENAMA, S GEJMPLEJOM KOJI JE PRIMARNO ORIJENTISAN NA REŠAVANJE ZAGONETAKA I KLASIČNIH AVANTURISTIČKIH PROBLEMA

turističkih problema. Glavna fora u igri jeste mogućnost za istovremeno igranje u našoj i spiritualnoj dimenziji, s terenskim puzzlama prilagođenim ovom dualitetu. Na „onom svetu" Marijana može razgovarati s dušama preminulih i baratati spiritualnim energijama, što izgleda morbidno kad celu situaciju istovremeno gledate na kameri što prati naš svet. Igra se sve vreme poigrava vašim čulima, terajući vas da izađete iz zone komfora i da razmišljate nekonvencionalno. Atmosferi doprinosi i fiksna kamera, koja svakoj sceni daje sinematičan šmek, povremeno otežavajući snalaženje.

Priča je odlična i složena, s mnogobrojnim nitima koje se tek na kraju predu u jedan tok što nudi objašnjenje. Na nekim mestima moraćete se šunjati, a povremeno i davati petama vetra, bežeći od agresivnog duha zvanog The Maw, koji želi da se obuče u vašu kožu. The Mawu glas pozamljuje Troy Baker, verovatno najpoznatiji glasovni glumac u globalnom svetu gejminga, čuven po ulogama u Unchartedu, Silent Hillu, Death Strandingu, The Last of Us nastavcima i mnogim drugim igrama AAA klase. Doduše, nakon cele priče o poljskim autorima i talentu koji je uložen u ovu igru, možda biste želeli i poljske glumce?

Anglikanizacija je naša jedina stvarna zamerka igri. Ovo je poljska igra koja se dešava u Poljskoj, s ikonografijom i elementima okruženja koji su, pogađate, poljski. Iz komercijalnih razloga, Bloober Team je sva imena pretvorio u anglosaksonska, a u igru nije ubacio ni opciju za poljski voice-over. Ovo je velika šteta, jer je igra imala šansu da bude zaista jedinstvena. Kurva!

The Medium postoji u verzijama za PC i Xbox Series X i S, pa ima čast da ostane zapamćena kao prva next-gen igra za novu Microsoftovu konzolu. Igra se može pazariti zasebno, ali ujedno je i deo Xbox Game Passa, pa je možete igrati besplatno ako ste pretplaćeni na ovaj odlični servis. Verzija za PC tehnički je impresivnija čak i od next-gen konzolne verzije: podržava ray-tracing i nema tvrdih ograničenja u rezoluciji i broju frejmova, tako da donosi impresivno, surealno iskustvo vlasnicima moćnih konfiguracija.

Nijedan pravi ljubitelj horor igara neće imati dilemu da li da odigra The Medium.

The Medium

ŽANR: Horor avantura

IZDAVAČ: Bloober Team

SRCE IGRAČA: 1 TERMIN: 28. januar 2021.

PLATFORME: PC PS5 XSX PS4 ONE 360 PSV

ZAHTEVI: Intel Core i5-6600/AMD Ryzen 5 2500X, 8 GB RAM, GeForce GTX 1650 Super/GTX 1060/Radeon RX 590X

\+ Odlična, mada vrlo potresna priča

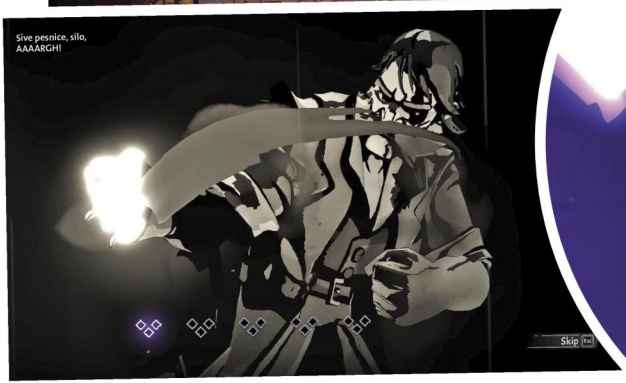
\- Nema glasovne glume na poljskom

GRAFIKA: Verzija za PC tehnički je impresivnija čak i od next-gen konzolne verzije: podržava ray-tracing i nema tvrdih ograničenja u rezoluciji i broju frejmova 8

GAMEPLAY: Glavna fora u igri jeste mogućnost za istovremeno igranje u našoj i spiritualnoj dimenziji, s terenskim puzzlama prilagođenim ovom dualitetu 8

ZAKLJUČAK: *Odavno nije bilo ovako dobre horor avanture – učinite sebi uslugu i odigrajte je!* 9

Nikola Stojiljković



TEMPLE OF DOOM

Zaguljeni roguelike koji po izgledu podseća na Hades

U svetu u kom ne bi postojao Hades, Curse of the Dead Gods bio bi proglašen roguelike senzacijom koja će se igrati godinama. Ali, poput prokletstva mrtvih bogova, moćna senka fantastičnog Hadesa, najbolje igre u 2020 godini, dominira nad ovim naslovom, terajući nas da neprestano upoređujemo jednu igru s drugom. U tim komparacijama, Curse of the Dead Gods retko izlazi kao pobednik...

Curse of the Dead Gods zaguljena je roguelike igra, gde nastupate kao lik koji se našao na pogrešnom mestu u pogrešno vreme. Nabasao je na vratnice drevnog asteckog hrama i umesto da odj*e u skokovima, on je morao da čačka mečku – opake mračne sile zarobile su ga i ubacile u šemu permanentne smrti i uskrsnuća. Jedini način da se reši prokletstva jeste likvidacija vrhovnog zlobnika koji stoluje na vrhu hrama. Da bi došao do te tačke, naš junak moraće da prolije potoke znoja i smlati horde kripova što bauljaju po mračnim hodnicima.

Igra poseduje nekoliko zaista zanimljivih gejmplej fora. Hram je najvećim delom u potpunom mraku, što zahteva da nosite baklju kako biste videli kuda idete i izbegli zamke kojih ima svuda. Ali dok u ruci imate baklju, ne možete se boriti primarnim ili sekundarnim oružjem, tako da vam je prva briga u svakom fajtu to da napravite malo permanentnog svetla, bilo paljenjem protivnika ili nalaženjem ceremonijalnih gorionika koji funkcionišu kao sobne lampe. Protivnici su neumoljivi i neće čekati da se snađete i osvetlite sobu, već će kidisati na vas od prve sekunde. Vaše napadačke i odbrambene sposobnosti zavise od izdržljivosti (stamina), koja je podeljena u pet kockica i koja se troši sa svakim zamahom i skokom u stranu. Ovo znači da ne možete spamovati tastere, već morate razmišljati strateški, tempirajući napad i odbranu i dajući priliku stamini da se lagano obnovi. Izuzme li se čekanje da se sama obnovi, stamini možete „pomoći" tako što ćete ubijati protivnika (vraća se jedna kockica) ili preduzimati perfektna izbegavanja i pariranja. Kad kažemo perfektna, mislimo na akcije u poslednjem trenutku, koje vas mogu koštati zdravlja ukoliko promašite. Zanimljiv sistem rizika i nagrade.

CURSE OF THE DEAD GODS ZAGULJENA JE ROGUELIKE IGRA, GDE NASTUPATE KAO LIK KOJI SE NAŠAO NA POGREŠNOM MESTU U POGREŠNO VREME

Sledeća kvaka igre jeste korupcija. Pored linije zdravlja, imate i liniju korupcije, koja se popunjava kad god zakoračite u nove prostorije hrama ili primite određenu vrstu demidža. Kad skala dođe do kraja, fasovaćete jedno iz bogate ponude prokletstava koje asteča božanstva imaju na lageru. Svako od njih ometa vas na ovaj ili onaj način, bacajući vam klipove u točkove i otežavajući vam igru. Nas, recimo, najviše nervira prokletstvo koje na sve kovčege s blagom stavlja zamku, terajući vas da preduzmete perfektno pariranje ukoliko želite da ga otvorite. U svakoj partiji možete fasovati ukupno pet prokletstava, koja možete skidati, jedno po jedno, sa svakim ubijenim bossom. Ništa od toga nije lako, pa će vam se često dešavati da primate korupciju i ne znajući odakle ona dolazi. Curse of the Dead Gods nesumnjivo zahteva debelo navikavanje.

Kad vas ubiju, morate sve iz početka, juhu! Srećom, vaš trud nije u potpunosti izgubljen, jer lobanje i prstenje od žada koje ste prikupili možete uložiti u permanentna apgrejdovanja, koja će vam svaki sledeći pokušaj učiniti malčice lakšim. Uz dovoljno strpljenja i nekoliko desetina sati slobodnog vremena, nabudžićete svog lika u dovoljnoj meri, tako da ćete biti u stanju da odradite kompletan hram – od podnožja do vrha i poslednjeg bossa – u jednom cugu.

Velika razlika u poređenju s Hadesom jeste odsustvo priče. Ovde nema genijalnih dijaloga, poput Zagreusovih i Hadesovih, niti bilo kakve naracije. Sve se svodi na krike i stenjanje u mraku, bez ikakvog daška personalitija koji bi razbio monotoniju. Ovo mnogo smeta, jer igra fizički frapantno liči na Hades: malo je reči da je grafika samo „inspirisana" njime – neke stvari deluju prekopirano. Sve vreme imaćete osećaj da igrate neku mutavu varijantu Hadesa, koja na duže staze nije zanimljiva kao to remek-delo Supergiant Gamesa.

Bilo kako bilo, nećete pogrešiti ako nabavite Curse of the Dead Gods. Ukoliko joj date malo vremena i pomirite se s time da to ipak nije Hades, igra će vam pružiti sasvim finu dozu zadovoljstva.

Curse of the Dead Gods

ŽANR: Roguelike akcioni RPG
IZDAVAČ: Pastech Games / Focus Home Interactive
BROJ IGRAČA: 1
TESTIRAO: 3. januar 2021.
PLATFORME: PC, SWC, MAC, PS4, ONE, XBX, PSV
ZAHTEVI: Intel Core i5-7500/AMD FX-4100, 4 GB RAM, GeForce GTX 660/Radeon R7 370

+ Interesantne fore na polju igrivnosti

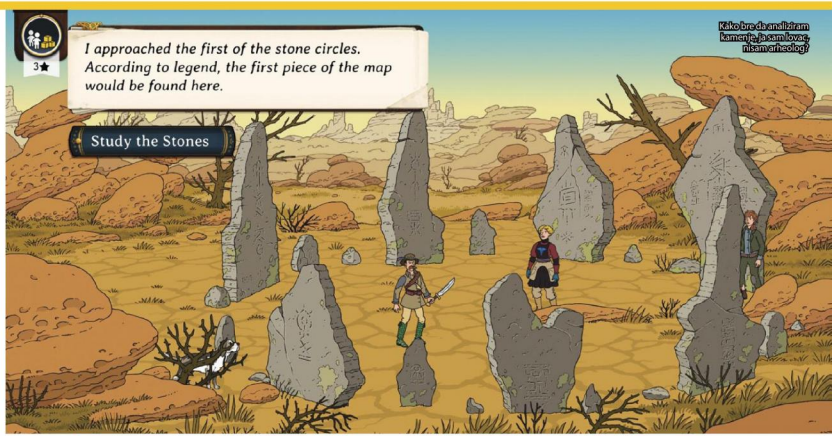
– Nema naracije, priče i onog šmeka koji ima Hades

GRAFIKA: Jer igra fizički frapantno liči na Hades. Malo je reči da je grafika samo „inspirisana" njime – neke stvari deluju prekopirano. 8

GAMEPLAY: Kad vas ubiju, morate sve iz početka, juhu! Srećom, vaš trud nije u potpunosti izgubljen, jer lobanje i prstenje od žada koje ste prikupili možete uložiti u permanentna apgrejdovanja, koja će vam svaki sledeći pokušaj učiniti malčice lakšim 8

ZAKLJUČAK: *Solidna, bogato proceduirana igra, koja zahteva mnogo strpljenja i tolerancije na bol* 8

Tekst: Stojan Karamitrović



OTIMAČI IZGUBLJENOG KOVČEGA

Roguelike RPG o slanju ekspedicija na egzotične lokacije

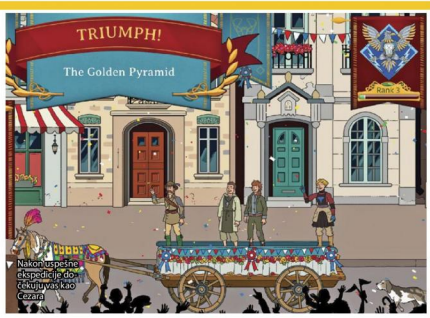
CURIOUS EXPEDITION 2 JESTE ROGUELIKE ISTRAŽIVAČKI RPG, SMEŠTEN NA KRAJ XIX VEKA, U KOM IGRATE NEKOGA KO PREDVODI EKSPEDICIJU U NEISTRAŽENE, EGZOTIČNE KRAJEVE NAŠE PLANETE

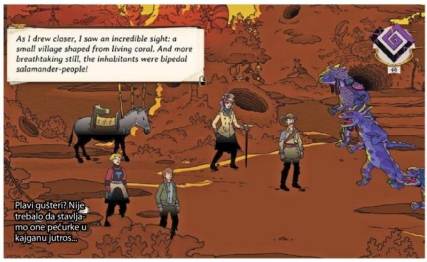
Ovo će nekome zvučati kao preterivanje, ali Curious Expedition 2 verovatno je najbolja PC igra od početka 2021. godine. Istini za volju, korona je uticala na mnogobrojna kašnjenja i pretumbavanje datuma izlaska, tako da konkurencija nije bila tako jaka kao prethodnih godina, ali ovo je ipak jedan sladak i vrlo zarazan biser od indi igre.

Poput prethodne igre, Curious Expedition 2 jeste roguelike istraživački RPG, smešten na kraj XIX veka, u kom igrate nekoga ko vodi ekspediciju u neistraženе, egzotične krajeve naše planete. Ova igra, inspirisana delima Žila Verna i filmovima o Indijani Džonsu, u mnogo većoj meri zadire u naučnu fantastiku nego što barata realnim činjenicama. Ovde ćete imati priliku da se sretnete s plemenima ljudi-gušтera, da rešavate misteriju energetskih portala iščezlih civilizacija, da se borite s gigantskim škorpijama, da jašete pripitomljenog dinosaura i radite mnogo drugih lepih stvari o kojima ste sanjali kao klinac, čitajući stripove.

Igra je podeljena na dve podjednako bitne faze. Prva se tiče pripreme ekspedicije, a u okviru nje regrutujete ljudstvo, birate sponzora i kupujete potrepštine u zavisnosti od toga kuda planirate da idete. Izbor saputnika od krucijalne je važnosti, jer svaka klasa istraživača donosi ekipi nešto specifično. Na primer, antropolog će vam pomoći da lakše komunicirate s domorocima; medicinska sestra daće vam bonuse na oporavak od povreda i lečiti vas u borbi; vojnik će vam obezbediti vatrenu moć za taktičke bitke; itd. Članovi ekspedicije nisu generički predstavnici svoje klase, već je svaki ličnost za sebe i ima eventualne bubice koje morate uzeti u obzir, a koje utiču na lojalnost i ponašanje tokom misije. Nema ništa gore neko kad usred džungle izbije svađa, nakon čega vas lekar napusti.

Kad se skupili ekipu i obezbedili zalihe, vreme je da se otisnete na neko od egzotičnih ostrva, čije se misterije neće same istražiti. Brod vas ostavlja na obali, a onda navigacija po pustinji i prašumi postaje isključivo vaša briga. Kretanje po neistraženoj





IZBOR SAPUTNIKA OD KRUCIJALNE JE VAŽNOSTI, JER SVAKA KLASA ISTRAŽIVAČA DONOSI EKIPI NEŠTO SPECIFIČNO

mapi troši mentalnu izdržljivost tima (sanity), koju možete dopunjavati odmorom na određenim mestima (domorodačka sela, crkvene misije, uvale pored vodopada...), kao i potrošnjom consumablesa – nalik na čokoladu i viski – kojih nikada nemate dovoljno. U zavisnosti od težine terena po kom se krećete, brzina opadanja sanityja varira, što zavisi i od opreme i zaliha koje su vam na raspolaganju. Primera radi, bauljanje pustinjom bukvalno će vam proždirati zdrav razum ako u inventaru nemate vodu, baš kao i pentranje po visoravnima bez konopaca i planinarske opreme. Džungla je puna lepota, ali i opasnosti, što bi rekli u uvodnom džinglu crtane serije o Tarzanu (koje se nijedan milenijalac ne seća), pa ćete povremeno nailaziti na agresivne zveri koje žele da se omaste vašom kožom. Domoroci takođe umeju biti problem, posebno ako se ponašate kao seronja koji ne poštuje njihovu kulturu. Ako pljačkate njihove hramove, lovite divljač i previše liberalno koristite njihovo gostoprimstvo za odmaranje u selima, opadaće vam odnos s njima. Kad zade u debeli minus, grupe urođenika počeće da vas love po mapi, što može biti ultraopasno ako ste u pozno fazi potrage za nečim, a resursi su vam na izmaku.

Curious Expedition 2 nije nimalo naivna igra. Ukoliko ne razmišljate ekonomično, doći ćete u situaciju da vam usred divljine kompletan tim prsne sa živcima, a onda ste obrali bostan. Kad sanity dođe na nulu, počeće da vam se dešavaju nepredvidljive stvari – članovi ekspedicije počeće da šize i prave gluposti, često sa smrtnim posledicama. Na primer, nama se jednom prilikom desilo da je ekipa u bunovnom tripu odlučila da pojede magarca koji nam je nosio teret, što nas je ostavilo gole i bose (i lude) usred ničega.

Ako vas neko bude pitao kako to treba da izgleda retro grafika koja ima smisla u XXI veku, pokažite mu Curious Expedition 2 i recite: „Evo, upravo ovako." Igra izgleda kao predivna, oživljena slikovnica iz posleratnog perioda, s ručno crtanim sprajtovima koji prše od detalja i bez glupih izleta u pixel art. U vizuelima igre uživaćete za sve pare, koje su zaista razumne – igra košta manje od 20 evra, a ako sačekate neku akciju na Steamu, sigurno ćete moći da je zgrabite za još manju sumu.

Tekst: Stojan Kasumatajević

Uvek efikasna nogom-u-glavu tehnika (Yakuza 5)

Yakuza 5 nateraće vas na ples!

Krajnje čudni likovi odlika su svake igre Yakuza (Yakuza 3)

TRILING STARIH ASOVA

PS3 Yakuze ne sijaju kao nekad, ali i dalje su nezaobilazni

Sega je prethodnih godina lagano radila na konverziji svog serijala Yakuza za PC i Xbox konzole, pa smo tako dobili Yakuzu 0, ali i rimejkove Yakuza 1 i 2 s podnaslovima Kiwami. S godinu dana zakašnjenja u odnosu na PS4 varijantu, stiže nam i The Yakuza Remastered Collection, koji gotovo u potpunosti kompletira sagu.

Kako se to iz naslova ne može zaključiti, Remastered Collection obuhvata ostvarenja Yakuza 3, 4 i 5, koja su se originalno pojavila za PlayStation 3. Nažalost, pošto su u pitanju rimasteri, a ne rimejkovi, to znači i da nam očekivanja ne mogu biti prevelika. Ipak, PC i Xbox publici koja nije igrala originalna izdanja – to nije previše važno.

S grafičke strane, ove igre zapravo i ne zaostaju mnogo za Yakuzom 0, mada i među njima postoje razlike. Yakuza 3 očekivano stoji najlošije, s obzirom na relativno pusta okruženja, jednostavnu strukturu gradova i animaciju koja vidljivo zaostaje za novijim naslovima. Yakuza 4 mnogo je lepši, a petica dodatno podiže standarde, što nije čudno kad znamo da deli endžin s naslovima Yakuza 0 i Yakuza Kiwami. Ipak, izbor grafičkih opcija, u PC verziji je iznenađujuće bogat. Sem mogućnosti igranja u 4K rezoluciji i 60 frejmova u sekundi, tu su opcije vezane za nivo detalja i anti-aliasing. Ipak, ni najviši nivo detalja ne može sakriti umrljane teksture, skromno osvetljenje i specijalne efekte.

Ono što povezuje sve tri igre jeste količina sadržaja. Sporednih aktivnosti ima toliko da u njima možete provesti mnogo više vremena nego u glavnoj priči, tako da ćete lagano nagurati preko 100 sati gejmpleja. To se posebno odnosi na peticu, gde kontrolišete čak pet različitih likova. Yakuza 3 svakako je najslabija karika, a grafički nedostaci nisu najveći problem. Borbeni sistem deluje vrlo nerafinisano, pa je naš savet da se fokusirate na glavnu priču. Na sreću, „trojka" je i ovako linearna igra, koja se i najbrže završava. I pored često apsurdnih elemenata, serijal Yakuza odlično dočarava brojne elemente japanske kulture, što mu daje neki poseban šarm.

The Yakuza Remastered Collection, i pored svih nedostataka, izuzetno je važno izdanje, jer uz naslov Yakuza 6, koji stiže 25. marta, čini da čitav serijal bude dostupan na platformama Xbox i PC. Ipak, naš savet svakako je da prvo odigrate igre Yakuza 0, Yakuza Kiwami i Yakuza Kiwami 2, a tek onda da se bacite na ova poglavlja. Ne samo što ćete bolje razumeti priču i likove – već ćete i lakše preboleti sve mane ove trilogije.

Nije Bruce Lee, ali neće biti lako! (Yakuza 4)

STOP CENZURI!

Nažalost, Yakuza 3 i Yakuza 4 pretrpeli su cenzuru, ali makar na PC-ju, to je moguće ispraviti zahvaljujući modovima. Kad je reč o Yakuzi 3, moderi su uspeli da vrate licenciranu muziku, ali i da isprave neke linije dijaloga. Konačno, mod donosi i međuanimacije preuzete iz PS3 verzije igre, koje su iz nekog razloga kvalitetnije nego u rimasterima! Yakuza 4 mod ide i korak dalje, pa vraća glas i lik glumca Masayoshija Tanimure koji je bio izbačen iz rimastera zbog navodnog konzumiranja droga. Sem toga, dijalozi su necenzurisani, a a kao i u slučaju moda za Yakuzu 3, vraćena je licencirana muzika i međuanimacije višeg kvaliteta. Oba moda možete pronaći na sajtu nexusmods.com

The Yakuza Remastered Collection

ŽANR: Akcija
IZDAVAČ: Codemasters
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 28. januar 2021.
PLATFORME: PC PS5 XSX PS4 ONE SWC WiiU
PODRŽAVA: i3-2100/FX-4350, 4 GB RAM, GTS 450/HD 5770

+ Yakuza 5, niska hardverska zahtevnost, tona sadržaja
– Yakuza 3, minimalna unapređenja PS3 verzija igre, zastarela grafika i gejmplej

GRAFIKA: Yakuza 3 naporan je za oči, ali novija poglavlja stoje mnogo bolje — 6

GAMEPLAY: Opet, trojka je najlošija, ali novije igre blizu su Yakuzi 0 — 7

ZAKLJUČAK: Trilogija koju fanovi Yakuze ne treba da propuste — 7

Tekst: Vladimir Dolapčev

I DALJE U TOP-FORMI

Avanture mlade alhemičarke – nastavak Atelizer Ryza mami osmeh na lice!

Verovali ili ne, Atelier Ryza 2: Lost Legends & the Secret Fairy već je 22. zvanični nastavak serijala Atelier, koji je imao premijeru još 1997. godine. Ipak, posebno je interesantno to što je svaki deo sage dosad bio priča za sebe, s potpuno novim likovima. Međutim, Atelier Ryza 2 predstavlja promenu tog koncepta, verovatno izazvanu i time što je prethodni deo bio najprodavaniji u serijalu.

Jedan od glavnih razloga za popularnost tog izdanja jeste Ryza kao glavna junakinja. Mlado devojče prepuno je optimizma, pa je teško odoleti njenom šarmu. Na poziv svog prijatelja, ona dolazi u glavni grad Ashram Baird kako bi pomogla u istraživanju tamošnjih ruševina. Priča igre i dalje se drži koncepta „slice of life". To znači da ovde nećete spasavati ceo svet, već ćete se baviti običnijim, lokalnim temama. Čak i ako vam je ovo prvi dodir sa serijalom, mislimo da će vam se ovakva promena dopasti. Kad već pominjemo početnike, svakako je preporuka da odigrate i Atelier Ryza: Ever Darkness & the Secret Hideout, ali to nije neophodno. Iako će vam to pomoći da bolje upoznate glavnu junakinju i njene prijatelje, priča vam neće biti konfuzna ni bez toga.

U poređenju s klasičnim japanskim RPG-ovima, specifičnost serijala Atelier jeste fokusiranje na alhemiju. To podrazumeva tumaranje po prilično velikom svetu u potrazi za sastojcima, a tu vam je dato dosta slobode. Vešta poput Lare Croft, Ryza je odličan alpinista, ali ume i da zaroni duboko. Izmenjeni interfejs olakšava ceo posao, koji ipak ume da bude monoton.

Dungeon komponenta igre zastupljena je u vidu istraživanja pomenutih ruševina, a veoma nam se dopada kako su one zamišljene. Prvo, dizajn im je manje monoton nego što smo to očekivali, a drugo – navigacija je prilično jednostavna. Razvojni tim očigledno nije mislio da je igračima zabavno da se gube u prostoru, ali to ne znači da se istraživanje ne stimuliše. Ove lokacije, sastavljene od više „spratova", nude nagrade u vidu resursa, ali i otkrivanja elemenata priče.

No, da se vratimo na krafting sistem, koji sadrži i opciju za automatsko kreiranje. Ovo funkcioniše veoma dobro, do te mere da će i veterani serijala poželeti da ga koriste. Atelizer Ryza 2 nije teška igra ni zbog toga što borbe praćaju mnogo toga. Ovaj naslov koristi hibrid real-timea i poteznog sistema, a izvođenje je izuzetno brzo. Usled toga, nemate direktnu kontrolu nad saborcima, ali možete uticati na njihove odluke. Na sreću, oni se snalaze sasvim dobro. Smeta to što ste, osim u kasnoj fazi igre, konstantno suočeni sa samo jednim tipom protivnika u borbi.

S tehničke strane, Atelier Ryza 2 teško da će vas očarati kvalitetom endžina, pa čak i animacije. Ipak, dizajn sveta je prelep, uz paletu boja koja predstavlja praznik za oči. Posle nedelja baulanja u polumraku Nioh 2, ovo dođe kao sjajna promena! Razlike između PS4, PS5 i PC verzije stvarno su minimalne, a čak su i učitavanja na Sonyjevoj konzoli prethodne generacije izuzetno brza. To što se igra pojavljuje samo nekoliko meseci nakon japanske premijere za posledicu ima nedostatak sinhronizacije na engleski, što ne bismo uzeli za manu.

Atelizer Ryza 2 još jedan je korak u pravom smeru za serijal koji nekako i posle toliko nastavaka uspeva da ostane svež.

SPECIFIČNOST SERIJALA ATELIER JESTE FOKUSIRANJE NA ALHEMIJU, A TO PODRAZUMEVA TUMARANJE PO PRILIČNO VELIKOM SVETU U POTRAZI ZA SASTOJCIMA

Atelier Ryza 2: Lost Legends & the Secret Fairy

ŽANR: JRPG

IZDAVAČ: Koei Tecmo

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 26. januar 2021.

PLATFORME: PC SWC XSX PS4 ONE PS5 PSV

MINIMALNI SISTEMSKI ZAHTEVI: i5-4460, 8 GB RAM, GTX 1050

\+ Simpatični likovi i grafička podloga, zabavan borbeni sistem i unapređeno kraftovanje

\- Prikupljanje resursa nije najzabavnije, relativno mali broj različitih protivnika

GRAFIKA: Endžin ne blista, ali okruženja su šarena i detaljna — 8

GAMEPLAY: Borbe su zabavne i dinamične, a kraftovanje je logično — 8

ZAKLJUČAK: *Najbolja igra u serijalu i drugačiji JRPG od onoga na šta smo navikli* — 8

Tekst: Vladimir Dobajtov

IZUVIJANI METAL I KRICI PUBLIKE

Automobilska makljačina u arenama za PlayStation 5

Konzole nove generacije dele sudbinu sveta koji grca u pandemiji – em se ne mogu kupiti, em je broj ekskluzivnih igara za njih minimalan. Ipak, u poređenju s nesrećnim Xbox Series X/S, za koji bukvalno nema nikakvih ekskluziva, u svetu PlayStationa 5 još se nešto i dešava...

Destruction Allstars automobilska je makljačina u arenama, koja je trebalo da se nađe na tržištu još prošlog novembra, zajedno sa PS5, ali je njen izlazak, kao i mnoge druge stvari, odložen. Prvog februara Sony je odlučio da besplatno ponudi igru igračima koji plaćaju uslugu PlayStation Plus, što je prilično lep, ali i jalov gest, budući da je igra srednje žalosna.

Igra je prvenstveno orijentisana na multiplejer mečeve, mada poseduje i minimalnu singlplejer komponentu u vidu „challenge“ misija, koje služe za upoznavanje s različitim vozačima. Nažalost, samo je prva serija misija džabe, dok ćete druge morati da kupite pravim novcem. Ovo nije jedini elemenat monetizacije u igri – premijum kozmetiku takođe plaćate kešom. Što se tiče multiplejera, tu postoje četiri različita moda za maksimalno šesnaest igrača, od kojih je najpopularniji Mayhem, free-for-all maklanje u prostranim arenama, gde skupljate poene tako što razbijate protivnička vozila u direktnim i indirektnim sudarima.

Vozački, arkadni model je solidan i gladak, mada verovatno niko nije ni očekivao da ovo bude nekakva simulacija. Uvek ćete se truditi da izbegavate frontalne sudare, pogotovo s težim vozilima, koja ćete strateški „nabadati“ u bokove ili u pozadinu. Svaki od šesnaestorice vozača ima jedinstveno vozilo, za koje skuplja poene tokom misije, a koje je efikasnije od običnih vozila zbog unikatne ofanzivne specijalke koju ima.

U svakom trenutku (najbolje – pre nego što vas unište do kraja) možete napustiti vozilo. Peške ste ranjivi do bola, ali možete skakati i brzo menjati pravac, što komplikuje posao onima koji žele da vas zgaze kao vašku. Možete naskočiti na protivničko vozilo i kroz quick time sekvencu pokušati da mu otmete kola, ako vas on prethodno ne otrese.

Sve ovo zvuči lepo, ali igra postaje maksimalno dosadna već posle pola sata. Sve se svodi na haotično sudaranje bez plana, ideje i koordinacije, što veoma brzo počinje da izlazi na uši. Nema nikakvih realnih mogućnosti za timsku koordinaciju, tako da će publika koja uživa u Rocket League ovo odbaciti s vidljivim gađenjem.

Destruction Allstars je besplatan, te nema dileme treba li ga nabaviti. Ako ni zbog čega drugog, isplati se svući ga da biste dobili efektan demonstrator grafičke snage PlayStationa 5. Igra je lepa i glupa, idealna za pokazivanje u društvu, kao tipična manekenka. Imajte na umu to da će igra biti besplatna do prvog aprila, kad će joj cena iznositi od 20 evra.

IGRA JE PRVENSTVENO ORIJENTISANA NA MULTIPLEJER MEČEVE, MADA POSEDUJE I MINIMALNU SINGLPLEJER KOMPONENTU U VIDU „CHALLENGE“ MISIJA

Destruction Allstars

ŽANR: Borbena igra s vozilima

IZDAVAČ: Sony Interactive Entertainment

DATUM IZLASKA: 1-16 IZLAZIMO: 1. februar 2021.

PLATFORME: PC PS5 XSO PS4 ONE SWX PSV

ZAHTEVI: /

+ Odlična next-gen grafika

– Igra veoma brzo postaje VEOMA dosadna

GRAFIKA: Teksture u rezoluciji 8K, neograničeni horizont i drugi grafički fazoni namenjeni su isključivo vlasnicima najjačih kartica serije RTX 3000. 8

GAMEPLAY: Sve se svodi na haotično sudaranje bez plana, ideje i koordinacije, što brzo počinje da izlazi na uši 4

ZAKLJUČAK: *Sto je džabe, i bogu je drago*

6

NEVOLJE S DEMONIMA, DRUGI DEO

Prošireno izdanje Nioh 2 okupiraće vas na duže vreme!

Endžin za kreiranje likova je izuzetno je detaljan

Naravno da je originalni Nioh gradio gejmplej na osnovama koje je postavio serijal Souls, ali kako se ispostavilo, ipak je u pitanju unikatan naslov s rešenjima što su ga postavila ispred svog uzora. Jedna od stvari koje su nam se uvek dopadale jeste to što je težina bila iznenađujuće fer, iako se od igrača i dalje očekivao pažljiv pristup.

S druge strane, Nioh 2 kao da je rađen za publiku koja je u originalu provela trocifren broj sati, ako se ima u vidu da je izazov sad mnogo veći. Već prvi sukobi namučiće i veterane, a svi s manje iskustva moraće pokazati mnogo entuzijazma. Ipak, niste ni vi mačji kašalj. Važna promena koju donosi Nioh 2 jeste to što je vaš lik i sam napola jokai, tj. demonsko biće. Pretvaranje u njega spašće vas bezbroj puta, a od leševa poraženih monstruma možete preuzimati moći. U kombinaciji s impresivnim izborom oružja i beskrajnim nizom RPG elemenata, to vam daje nevidenu slobodu da prilagodite gejmplej sebi.

Kako je izvođenje ostalo isto, fokusirajmo se na ono što je specifično za Complete Edition. U njega su integrisani svi DLC-ovi, a PC verzija, naravno, ima podršku za miša i tastaturu. Međutim, zaista shvatite to kao nužno zlo, jer ovaj naslov mnogo bolje funkcioniše na džojpedu. Opcije za podešavanje grafike više su nego zadovoljavajuće, ali čak će vam i za 60 fps u 1080p rezoluciji pri maksimumu detalja – trebati nešto jače od našeg GTX 1060. Optimizacija, dakle, nije baš sjajna, pogotovo zato što je ovo u osnovi ipak PlayStation 4 port bez bitnijih poboljšanja. Pritom, teško da je Nioh 2 baš jedna od najlepših igara na ovom sistemu.

Nioh 2 bolji je od svog prethodnika gotovo u svakom pogledu, a Complete Edition bez problema će vam pružiti preko stotinu sati gejmpleja. Ukoliko možete izdvojiti toliko vremena, a volite izazovne akcije, ovo je najbolji izbor koji sad možete načiniti i na PC-ju i na PS5.

UMETNIČKA SLOBODA

Za razliku od originala, u igri Nioh 2 sami kreirate lika kog ćete voditi, i to iz vrlo detaljnog editora. Koliko je on kvalitetan, to najbolje pokazuju ove impresivne vizije protagonista iz igre The Witcher 3. Ako ste igrali PS4 verziju, onda znate da vam sistem kodova omogućava da podelite svoje radove s drugima ili da usvojite tuđe kreacije. Nažalost, PC verzija ima potpuno drugačije kodove, koji uvek počinju slovom S, tako da ćete ih lako prepoznati. Naravno, za korišćenje kodova neophodno je da budete na internetu i da – što je još važnije – imate originalnu verziju igre.

I JOŠ NIOH!

Istovremeno s izlaskom naslova Nioh 2 Complete Edition, stigao nam je i Nioh Remastered Collection za PlayStation 5, koji obuhvata obe igre. Činjenica da su u pitanju ostvarenja za prethodnu generaciju konzola omogućila je razvojnom timu da se razmahne, tako da postoji ne samo pravi 4K mod već i podrška za igranje u 120 frejmova u sekundi, ako imate kompatibilan televizor ili monitor. Naravno, velika razlika oseti se i pri učitavanjima, jer se ona svode na nekoliko sekundi, a delimično je implementirana i podrška za PS5 kontroler, tj. za njegove adaptivne trigere. Vizuelna poboljšanja nisu velika, ali ako niste igrali original, ovo je odličan način da to nadoknadite.

Zvaćemo je "Mačkarka"

Redak momenat predaha

Pa kako im se ne priključiti?

Kojim putem poći?

Nioh 2: The Complete Edition

ŽANR: Akcija
IZDAVAČ: Koei Tecmo
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 5. februar 2021.
PLATFORME: PC PS5 360 PS4 ONE PSVR VITA
ZAHTEVI: i5 4460, 6 GB RAM, GTX 970

+ Kompleksan i zabavan borbeni sistem, podrška za adaptivne trigere, kreiranje likova
– Priča je konfuzna, okruženja su mogla biti kreativnija

GRAFIKA: Nema mnogo poboljšanja u poređenju sa PS4 verzijom 8

GAMEPLAY: Teška i kompleksna igra koja nagrađuje upornost 9

ZAKLJUČAK: *Odlično relizdanje jednog od najboljih naslova 2020. godine* 9

Tekst: Vladimir Dolapčev

PERSONALNE PROMENE

Strikers vodi serijal Persona u potpuno drugom smeru

Odnos kompanije Atlus prema PC publici prilično je bizaran, a to pokazuje i serijal Persona. Kompanija je tako za PC prethodno izdala samo naslov Persona 4 Golden, koji se, osim na ovoj platformi, pojavio još jedino na PS Viti, nekih osam godina ranije! Nažalost, Persona 5 i Persona 5 Royal nisu dobili verziju za Windows, ali zato Persona 5 Strikers stiže istovremeno kad i za Switch i PS4.

I sam naziv igre prilično je konfuzan, jer bismo na osnovu njega mogli pomisliti kako je ovo neko proširено izdanje „petice". Međutim, to ne može biti dalje od istine! Ovo je, zapravo, naslov u duhu kontroverznih igara Dynasty Warriors, koji s Personom 5 deli univerzum, likove, pa čak i priču.

Ono što Dynasty Warriors čini kontroverznim jeste njegov ultrajednostavni gejmplej, gde se sukobljavate s čitavim armijama, masakrirajući hiljade protivnika nesposobnih da pruže bilo kakav otpor. Na sreću, Strikers izbegava monotoniju, jer implementira elemente izvođenja Persone 5. U prevodu, to znači da se borba odvija u realnom vremenu, kao u Dynasty Warriorsu, ali akcija se pauzira kad poželite da koristite Persone. Njih možete i kombinovati, kako biste stvorili nove.

Joker kao glavni junak mora uvek biti deo družine, koju čine maksimalno četiri člana, dok ostale možete menjati po želji. U toku borbe možete se nesmetano prebacivati s lika na lika, što je veoma poželjno, makar zbog njihovih unikatnih Persona. Preglednost je ovde najveći problem, jer interfejs zauzima bespotrebno mnogo prostora, a kamera ume da se pogubi.

Važan element Persone 5 povezan je s istraživanjem tamnica, ali izmenjeni smo što je on očuvan i ovde. Ideja je i dalje da u tom procesu budete što manje primećeni, jer kad se alert skala podigne na 100% – sledi vam šut-karta. Tu su i sporedne misije, i još mnogo toga što gejmplej čini raznovrsnijim od očekivanog.

Još jedna stvar koja odudara od tipičnog Dynasty Warriorsa jeste priča kojoj je posvećeno mnogo pažnje. Neke međuanimacije su epskog tipa, toliko da nam se bežični Xbox One džojped gasio zbog neaktivnosti! Neobično je to što se radnja nastavlja na Personu 5, a ne Personu 5 Royal, a početnicima se ne nudi nikakva pomoć da pohvataju konce. To zaista nije fer prema igračima koji nemaju konzole PlayStation.

Nažalost, ono što Strikers deli s Dynasty Warriorsom jeste relativno siromašna grafička podloga. To nije iznenađenje kad znamo da se na ekranu pojavljuje na desetine protivnika, pa bi bilo kakvo detaljisanje bacilo na kolena PS4, a pogotovu siroti Switch. Utisak je bolji tokom same borbe, najviše zbog fantastične animacije i šljaštećih specijalnih efekata. Zapravo, stvari često izmiču kontroli, pa ćete redovno gubiti orijentaciju, ne znajući gde se uopšte nalazite!

Persona 5 Strikers odlična je varijacija na temu Dynasty Warriosa, najviše zato što od njega preuzima samo deo elemenata, zadržavajući pritom mnogo svojih osobenosti. Ovo nikako nije zamena za Personu 5, ali ako PC publika prihvati Strikers, možda će se Atlus smilovati da konačno portuje i taj naslov.

Persona 5 Strikers

ŽANR: Akcioni RPG
IZDAVAČ: Koei Tecmo
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 23. februar 2021.
PLATFORME: PC SWC XOX PS4 PS5 PSV PSN
PREPORUČENI SISTEMSKI ZAHTEVI: i5 2300/FX-6350, 6 GB RAM, GTX 660/HD 7870

+ Atraktivne borbe, mnogo više Persona 5 nego Dynasty Warriors
– Prenatrpan interfejs, pojednostavljena grafika, previše međuanimacije

GRAFIKA: Prilično jednostavna okruženja kao kontrastna velikom broju protivnika na ekranu — 7

GAMEPLAY: Elementi Persone 5 dominiraju – masovne bitke samo su jedan element izvođenja — 8

ZAKLJUČAK: *Uspešna fuzija dveju serijala, ali preporuka je da prvo odigrate Personu 5* — 8

Tekst: Vladimir Dolapčev

SKROMNI POČETAK TIHOG UBICE

Prva igra s ćelavim antiherojem koji nam je prirastao za srce

Zvuči neverovatno, ali prva Hitman igra pojavila se pre čak dvadeset i jednu godinu! Hitman je stariji od velikog broja igrača koji uživaju u njegovom poslednjem nastavku, o kom takođe pišemo u ovom broju.

Hitman: Codename 47 upoznaje nas s agentom 47, koji se budi u rumunskom sanatorijumu – ne znajući ni ko je ni šta je – voden misterioznim glasom s interkoma koji će ga prošetati kroz nekoliko tutorijal misija. Nakon što se naoruža, naš junak pokokače stražu i pobeći u veliki svet, gde će napraviti ime kao najbolji likvidator ogranizacije ICA (International Contract Agency). Zvezda je rođena!

Misije koje vas čekaju u ovoj prvoj igri variraju od banalno jednostavnih likvidacija snajperom pa do složenih zadataka s mnogo različitih faktora i ciljevima koji zahtevaju opsežno planiranje. Hitman: Codename 47 mnogo je teži od modernih nastavaka, jer u misijama nije moguće snimiti situaciju – sve se mora obaviti u jednom cugu, bez greške! Moramo priznati da nam se ovaj sistem više sviđa od onog koji se danas koristi. Perspektiva je malo drugačija od one u novim naslovima Hitmen. Naime, umesto perspektive trećeg lica, ovde vidimo samo gornji deo leđa i veliku ćelavu glavudžu s bar-kodom, što otežava navigaciju. Selekcija predmeta u prostoru teža je nego što bi trebalo, pa će vam se stalno dešavati da ne možete „nabosti" nešto što vam je pred nosom. To je bio glavni razlog što je kritika imala mlak stav prema ovoj igri, koja se i pored toga prodala u odličnom tiražu i započela serijal koji traje do danas.

HITMAN: CODENAME 47 MNOGO JE TEŽI OD MODERNIH NASTAVAKA, JER U MISIJAMA NIJE MOGUĆE SNIMITI SITUACIJU – SVE SE MORA OBAVITI U JEDNOM CUGU, BEZ GREŠKE!

Hitman: Codename 47 jedna je od prvih igara koje su koristila rag-doll fiziku i simulaciju realnog ponašanja odeće – iako s današnjeg stanovišta deluje primitivno, ti efekti tad su predstavljali pravo čudo tehnike i programerskog umeća. Oduševljavalo nas je učenje likvidiranih stražara za ruku i njihovo odlaganje u nusprostorije, pri čemu se agentova kravata talasala u skladu s našim pokretima, a žrtvine ruke i noge klatarile realistično, kao u pravog kadavera. Ako želite ponovo da odigrate prvog Hitmana, za male pare možete ga kupiti na Steamu ili – za još sitniji novac – na GOG-u (5 EUR). Igra lepo radi na svakom modernom kompjuteru koji ima grafiku sposobnu da radi u OpenGL režimu.

Hitman: Codename 47

ŽANR: Akciona stealth igra
IZDAVAČ: IO Interactive / Eidos Interactive
ROD IZDAVAČA: -
TERMIN: 2000.
PLATFORME: PC

NAJBOLJE IGRE U GODINI 2000.

DIABLO II: *Legendarna hack&slash igra, koja nas nije prosla ni posle 20 godina!*

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND: *Sećate li se četvrte avanture u serijalu Monkey Island?*

FINAL FANTASY IX: *Možda i najbolja igra u serijalu Final Fantasy!*

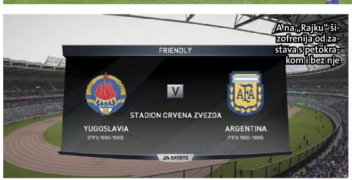
BALDUR'S GATE II - SHADOWS OF AMN: *Dve decenije čekali smo nastavak kultnog RPG-a*

Ekran: Sloboda Radujković

Francuska 1998. i najjača reprezentacija koju smo ikad imali

FIFA 16 CLASSIC PATCH

Da Maradona nije nepravedno izbačen sa svetskog prvenstva u Americi, ovako mocna Argentina mogla je biti prvak sveta



Ajna, Rajku: sizofrenija od zastava s petokrakom i bez nje

FIFA 16 CLASSIC PATCH OBUHVATA APSOLUTNO SVA SVETSKA PRVENSTVA U ISTORIJI, POČEV OD 1930. PA DO 2018. GODINE!

Od Moše i Tirketa do modernog fudbala – ovo je najbolji način da doživite istoriju najpopularnijeg sporta na svetu!

Dok EA Sports sedi na ušima kad je reč u uključivanju klasičnog sadržaja u FIFA serijal, posao preuzimaju fanovi, a nešto najimpresivnije što smo dosad videli jeste FIFA Classic Patch za FIFA 16. Iako je i ranije bilo modifikacija koje su nas vraćale u prošle dane, nijedna od njih ne može se meriti s ovim projektom. Naime, FIFA 16 Classic Patch obuhvata apsolutno sva svetska prvenstva u istoriji, počev od 1930. pa do 2018. godine! Ljubitelji serije i filmova koji sadrže reč „Montevideo" u nazivu mogu se tako vratiti u 1930. godinu i probati da s Mošom, Tirketom i ostatkom ekipe promene istoriju.

O tome s koliko je ljubavi i fanatizma urađen ovaj projekat – svedoči bezbroj primera. Recimo, neka od svetskih prvenstava, poput baš tog prvog, imala su vrlo neobičnu strukturu, pa je 13 timova bilo podeljeno u četiri grupe, što znači da je jedna od njih imala četiri, a ostale po tri ekipe. Isto tako, u Brazilu se 1950, nakon serije otkaza, desilo da u jednoj grupi budu svega dva tima! Autori patcha kopali su po strukturi igre kako bi implementirali i te specifičnosti. Naravno, neće vas iznenaditi saznanje da je i raspored takmičenja isti kakav je bio u stvarnosti.

Fascinantno je i to kako su predstavljeni svi igrači. Gotovo svi oni kreirani su iz početka, a veliki deo njih već ima dvodimenzionalne portrete i modelovana lica, iako na tome ima još dosta da se radi. Dalje, vodilo se računa čak i o stilovima igre i realističnim formacijama, koje danas deluju apsurdno. Recimo, te, 1930. godine formacija 2-5-3 bila je nešto potpuno normalno! Naravno, autentični su i dresovi ekipa, do te mere da grb Nemačke iz 1938. ima poznato nacističko obeležje.

Konačno, šta je autentičnost bez pravih lokacija? Proveravali smo – i zaista je tako: svako svetsko prvenstvo

ima sve stadione na kojima su se igrali mečevi! Čak i Jugoslavija/Srbija ima dva domaća stadiona – BSK, na kom je igrala Kraljevina Jugoslavija, i stadion „Rajko Mitić", naravno. Na kraju, i imena sudija su prava! Patch 1.2, koji nam je stigao krajem februara, doneo je i sva evropska prvenstva od 1960. do 1988, pa nema sumnje da će biti obuhvaćen i kasniji period.

Naravno, ne funkcioniše sve sjajno, ali probleme na koje smo naišli mogu se tolerisati. Recimo, na pojedinim stadionima objekti vise u vazduhu, a nakon postizanja gola, kamera ume totalno da se pogubi. Međutim, za desetak sati, koliko smo proveli testirajući patch, nismo primetili gejmplej bagove, niti smo ijednom izleteli u Windows. Napomena je da smo koristili originalnu verziju FIFA 16 preko Origina.

Brazil iz 1982. moćna je mašina predvođena Doktorom Sokratesom

Na Silverdromu je 1994. odigrana prva utakmica pod zatvorenim krovom na svetskim prvenstvima – zbog vrućine

Reprezentacija koju svi dobro poznajemo!

Kad je reč o instalaciji, nju, srećom, ne moramo detaljno opisivati. Dovoljno je da posetite zvanični sajt, preuzmete i redom instalirate patcheve 1.0, 1.01, 1.1. i 1.2 po jednostavnom uputstvu. Ipak, ono što ne piše na sajtu jeste to da nakon što instalirate FIFA 16, a pre nego što stavite patch – makar jednom treba da udete u igru i snimite settings fajl.

Classic Patch grandiozan je projekat i jedinstveno iskustvo, koje nam omogućava da na interaktivan način doživimo neke od najboljih momenata iz istorije fudbala. Više nismo mogli poželeti!

Link za download:
https://fifaclassicpatch.altervista.org/

Tekst: Vladimir Dobajčev

AUTORI PATCHA ZA GAMER:

PROŠLOST FUDBALA NAŠA JE ZAJEDNIČKA STRAST

Kako nas je veoma zanimala budućnost ovog projekta, stupili smo u kontakt s njegovim autorima, a u pitanju su Đanmarko i dvojica Andrea, sva trojica iz Italije

Zdravo, momci! Možete li nam predstaviti tim FIFA 16 Classic Patch i nam reći koliko već radite na ovom projektu?

Zdravo. Mi smo trojica momaka koji dele zajedničku strast, a to je istorija fudbala. Ovaj projekat rodio se pre sedam godina, sa FIFA 14. To je projekat koji još uvek održavamo i s kojim postižemo sjajne rezultate. Verzija za FIFA 16 samo je konverzija (tek smo počeli da radimo na tome) dela projekta FIFA 14. Ovde trenutno nije ni 25% onoga što smo uradili za verziju 14. Važnu ulogu u tome ima i zajednica Soccergaming, koja nam je, zahvaljujući ljudima koji imaju strast prema editovanju, omogućila da stvorimo nešto ovako detaljno, koristeći njihove fajlove.

Zašto je FIFA 16 odabrana kao osnova za Classic Patch?

Kao što smo rekao, FIFA 16 nije osnovna verzija. Osnova i srce svega jeste patch za FIFA 14. FIFA 14 izabrana je jer sam u tom periodu imao velikih problema u porodici zbog tumora koji je zadesio moju mamu u proleće 2013. godine. FIFA 16 odabrana je jer je to poslednja verzija FIFA koja se može editovati koliko i FIFA 14. Novije verzije imaju brojna ograničenja i malo alata za editovanje.

Uradili ste neke zaista neverovatne stvari s ovim patchom, ali ima li elemenata na koje ste posebno ponosni?

Ponosni smo što u video-igri vidimo timove, igrače i takmičenja koji sad žive u sećanjima naših roditelja i njihovih roditelja. Trudili smo se da svima posvetimo istu pažnju. To je često teško, jer nema potpunih informacija, ali dajemo sve od sebe za svaki deo patcha.

Šta su ograničenja FIFA 16 kad je reč o modingu?

Mislim da je veliko ograničenje menadžment formacija. U poređenju sa FIFA 14, potencijal je smanjen gotovo za polovinu.

Šta budućnost donosi za Classic Patch? Možete li nam otkriti deo plana?

Budućnost je očigledno FIFA 14 verzija, jer se na njoj zasniva sve. Nadamo se da ćemo za godinu dana završiti Ligu šampiona od 1955. godine, s najmanje osam timova po takmičenju, počevši od četvrtfinala. Moj san (koji je zasad u fioci) jeste putovanje kroz vreme. Voleo bih da stvorim timove i možda turnire od 1870. do 1929. godine. Planiramo da proširimo eru fudbalskih pionira. Međutim, prvo moramo završiti trenutne projekte.

NADAMO SE DA ĆEMO ZA GODINU DANA ZAVRŠITI LIGU ŠAMPIONA OD 1955. GODINE, S NAJMANJE OSAM TIMOVA PO TAKMIČENJU, POČEV OD ČETVRTFINALA

Dresovi su završeni s dočekaćemo i realističnija lica

Tako je, najomiljenije nam je svetsko prvenstvo 1994!

Da, i lopte su autentične, kao i reklame

Zlatna generacija Holandije s Rajkardom, Gulitom i Van Bastenom

Queen: Rock Tour

We will, we will ROCK YOU!

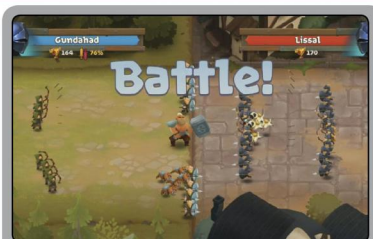
Ako ste ljubitelj legendarnog britanskog benda Queen, ovo je igra koja će vam otvoriti vrata percepcije i popraviti život za bar 20%.
Queen: Rock Tour tematski je orijentisana varijanta naslova nalik na Guitar Hero, u kojoj pratite Queen kroz koncertne ture tokom sedamdesetih i osamdesetih godina. Gejmplej je sličan mobilnoj verziji Guitar Heroa – s leve i desne strane ekrana imate površine koje treba da tapkate, po kojima treba da svajpujete i izvodite razne druge „prstične manevre", u skladu s pesmom koja ide u jednom trenutku. Svaka pesma ima difoltni težinski rejting, koji mo-

Slay the Spire

Indi hit sa PC-ja konačno na mobilnom

Legendarna indie roguelike igra koja je inspirisala mnoge manje uspešne klonove – nedavno je sa PC-ja portovana na Android i iOS. U igri treba da se probijete na vrh magičnog tornja i eliminišete big bossa koji vam se iz nekog razloga zamerio. Napredovaćete sprat po sprat, boriti se s progresivno jačim monsterima i lagano ojačavati svoj špil karata.
Ali ne bilo kojih karata, već magijskih borbenih karata! U svakoj taktičkoj bici, vi i protivnici dobijate izvestan broj karata u svakom potezu, koje morate iskoristiti u skladu s energijom koju imate. Karata ima zilion – i variraju od napadačkih, odbrambenih, buffova i debuffova i raznih drugih, a njihovo inteligentno plasiranje i sinergija upotrebe (naravno, i malo sreće) imperativ su svakog uspeha. Mobilna verzija igre identična je onoj za PC, a radi udobnog igranja zahteva mobilni uređaj s malo većim ekranom zbog sitnih fontova.

ŽANR:	Roguelike kartična igra
IZDAVAČ:	Humble Bundle
PLATFORME:	Android, iOS
	9



Battle Legion

Brutalno dobar auto battler

Žanr idle i auto igara često podrazumeva naslove u koje blejite kao tele dok se stvari odvijaju same od sebe, ali neke od njih izdvajaju se po kvalitetu. Šarm Battle Legiona, armijskog auto battlera, leži u odlično smišljenoj logistici i pripremnim radnjama.
S leve strane ekrana nalazi se vaša armija, koju ćete postepeno razvijati prikupljanjem jedinica i karata za njihovo budženje, kao u igri Clash Royale i sl. Svajpovanjem desne strane ekrana bićete mečovani s protivnikom približno svog nivoa, nakon čega će vaše armije početi da se makljaju. Pobednik dobija rejting poene i XP, poraženom se malo oduzima...
Od vaše veštine u izboru i postavljanju trupa, zamki i prepreka zavisi sve, tako da čak i igrač nižeg nivoa, sa slabijom armijom, može dobiti jačeg. Jedinica i opreme ima zaista mnogo, tako da je ovo pravi mali raj za optimizatore.

ŽANR:	Auto borba armija
IZDAVAČ:	Tapfight Ltd.
PLATFORME:	Android, iOS
	9

žete podizati ako želite veći izazov i više žetona kojima otključavate memorabilije benda i raznovrsnu kozmetiku za njegove članove. Svaki performans prate animirani članovi benda, koji će se ložiti na bini u skladu s vašom veštinom pogađanja nota, a pošto su njihovi „akordi" kolorno kodirani, ukoliko omašite boju, taj član benda prestaće da peva ili svira, te potencijalno ruinirati pesmu. Produkcija cele stvari bogata je i kvalitetna, tako da je sasvim u skladu s renomeom Queena i statusom koji bend uživa i danas, decenijama nakon smrti Fredija Merkjurija.

Osnovna, besplatna verzija igre donosi svega dve pesme iz prve „ture" benda, kao i mogućnost da

na po 30 sekundi testirate njihove najveće hitove. Ako želite da rokujete uz „We Will Rock You" i „Bohemian Rhapsody" i druge vanvremenske megahitove, moraćete da platite 320 dinara kako biste ih sve otključali. Mislimo da ovo stvarno nije nikakav problem, jer biste na iTunesu za diskografiju The Best of Queen morali calnuti bar triput više novca.

Ova igra pravi je pravcati fan servis za ljubitelje Queena, u koje spada i kompletna redakcija vašeg omiljenog časopisa.

ŽANR: Upravljačka simulacija
IZDAVAČ: Universal Music Group Recordings
PLATFORME: Android, iOS
10

HardShip
Space Invaders za XXI vek

Hardship je zanimljiva mešavina Arkanoida i Space invadersa. Iz gornjeg dela ekrana lagano nadiru horde vanzemaljskih letelica, spuštajući se red po red i najavljujući kraj sveta. Igrate usamljenog operativca neke odbrambene instalacije, koji u njihovom pravcu lansira električne kugle, a one se u maniru Arkanoida odbijaju i prave zulum među elijenima.

Istovremeno kontrolišete platformu koja služi za njihovo odbijanje, čime povećavate odbrambeni učinak.

ŽANR: Akciona igra
IZDAVAČ: E2P
PLATFORME: Android, iOS
7

Civilization VI
Odličan port

Civilization VI za iOS i Android minimalno se razlikuje od svog velikog fate na PC-ju. Mape su manje, a animacije likova nisu tako bogate, ali sve je manje-više tu što se tiče sadržaja.

Probna verzija igre je besplatna, ali vas ograničava na svega 60 poteza – ako želite kompletnu igru, moraćete platiti 1.200 dinara, što i nije mnogo s obzirom na to kakvu zver od strategije dobijate. Brz tablet apsolutna je preporuka, jer telefonski ekrani traže oči časovničara.

ŽANR: Strateška igra
IZDAVAČ: Aspyr Media, Inc.
PLATFORME: Android, iOS
8

JOŠ 4 NA BRZAKA

Nije vam dosta mobilnih igara? Imamo mi još njih za vas!

KNIGHTS OF AGES
2D kombinacija RPG-a i strategije o mladom heroju koji se uzdiže iznad svojih seoskih korena i postaje značajan faktor u oblikovanju političke klime svog turbulentnog kraljevstva.
Žanr: RPG/strategija, ocena: 7

THE DEAD INSIDE
Hvala bogu, ovo je singlplejer, nema drugih da vas troluju sa suka bljat i tuj nahuj. Umesto njih, čekaju vas horde zombija u postapokaliptičnom okruženju.
Žanr: Pucačka igra, ocena: 4

FARKLE SAFARI
Bacanje kockica s ekološkom, miroljubivom porukom. Takmičićete se s raznim šumskim životinjama, trudeći se da zapamtite pravila koja deluju nejasno i komplikovano.
Žanr: Igra sa kockicama, ocena: 5

THE GARDENS BETWEEN
Akciona puzzle avantura o dvoje prijatelja koji istražuju magični svet, manipulišući protokom vremena da bi rešavali raznovrsne prostorne zagonetke.
Žanr: Puzzle avantura, ocena: 8

Super Mario 3D World + Bowser's Fury

Brzo, ali ne i kuso

Pa ima li išta lepše od godišnjice? Evo uzmimo za primer Nintendo, koji besomučno eksploatiše, ovaj, obeležava 35 godina od nastanka serijala Super Mario Bros. U ovom slučaju, to podrazumeva dalje čerupanje nesrećnog Wii U sistema, koji je ostao bez još jedne ekskluzive. Super Mario 3D World + Bowser's Fury ipak nije samo brzinski sklepan remaster, kakav je bio Super Mario 3D All-Stars. To se najviše ogleda u tome što je razvojni tim čačkao po gejmpleju, ne bi li unapredio neke problematične elemente. Kad je u pitanju ovo ostvarenje, ono što se nama dopalo jeste klasična struktura nivoa, koji su prilično linearni, u duhu prvih igara u serijalu. Ipak, to ne utiče negativno na kvalitet gejmpleja – naprotiv, ograničava besciljna lutanja. Uz sve to, dizajn okruženja je raznovrstan, tako da nema šanse da upadnete u kolotečinu. Ah, da, pomenusmo gejmplej promene, a najlakše se uočava ona vezana za brzinu izvođenja. Pritom ne mislimo na veći fps, već na to što svi junaci trče brže nego ranije! Ovo je pun pogodak, jer je tempo sad taman kako treba. U ovo antisocijalno doba, činjenica da je igra dobila i onlajn multiplejer bitnija je nego inače, a sve funkcioniše kao da ste u oflajn režimu, bez (bitnih) kočenja. Sveukupno, dobili smo bolji naslov koji je konačno iskočio iz zagrljaja jedne, sad već opskurne platforme.

A šta je sad Bowser's Fury? Ovo je zasebno ostvarenje, svojevrstan eksperiment u otvorenom svetu koji grafički, ali i po gejmplej elementima, i dalje dosta podseća na Super Mario 3D World. Ovde je situacija ipak opuštenija, jer nema ograničenja broja života, već vam se samo oduzima određeni broj novčića nakon pogibije, što i nije neka kazna. No, još jednom, ovo je sve pre kao beta test za neku buduću Mario igru.

ŽANR: Platformska avantura
IZDAVAČ: Nintendo
PLATFORME: SWC

8

Capcom Arcade Stadium

Arkadna kolekcija za primer

Ljubav između Nintenda i Capcoma cveta, pa iako će se Capcom Arcade Stadium jednog dana pojaviti i na PC-ju i konzolama Sony/Microsoft, on je zasad dostupan samo za Nintendo Switch. Ova enormna kolekcija od 30 igara s automata može se kupiti u kompletu ili isecpkana na tri izdanja od po deset igara. Izbor naslova je više nego dobar, iako su se mnogi od njih pojavljivali u ranijim kompilacijama. Među naslovima kojima se uvek rado vraćamo jesu Street Fighter II (mada nam zaista ne trebaju tri varijante!), Warriors of Fate, Captain Commando, Battle Circuit, Ghouls n' Ghost, Giga Wing, 19XX: The War Against Destiny uz još nekoliko njih. Očekivano, izostalo je nekoliko fenomenalnih naslova, prvenstveno The Punisher, jer bi Capcom morao drešiti kesu za prava. Emulacija ovih naslova zaista je odlična, uz sve moguće vizuelne filtere – od simuliranja ekrana pravih automata pa do interpolacije koja uklanja pikselizaciju. Uz svaku igru dobijate i uputstvo, što je lep detalj, mada je gejmplej dovoljno jednostavan da možemo i bez toga. Na kraju, tu su i onlajn rangiranja i dodatni izazovi koji se periodično menjaju.

ŽANR: Kompilacija
IZDAVAČ: Capcom
PLATFORME: PC ONB PSS XBO SWC

7

Ghost 'n Goblins Resurrection

Novi test za živce

Traume iz detinjstva mnogih igrača vezani su za serijal Ghost 'n Goblins, s obzirom na abnormalnu težinu ovih naslova. Nesrećni vitez Arthur ceo život se bori s monstrumima, i to uz arsenal u kom neka od oružja donose više štete nego koristi. Na kraju, glavni junak je, valjda zbog oklopa, strašno spor, a ništa od toga nije se promenilo ni u ovoj Switch ekskluzivi. Ah, da, tu je i dijagonalni skok koji se uopšte ne može kontrolisati. Dok se niste razbežali, da kažemo kako postoje i olakšavajuće okolnosti. Za razliku od skoro svih svojih prethodnika, ovaj naslov radi u (skoro) stabilnih 60 frejmova u sekundi, pa vas makar odziv kontrola neće nervirati. Capcom je bio milostiv, pa je ubacio pet nivoa težine, ali preskočite onaj najniži, jer je vrlo ograničen kad je u pitanju sadržaj. Igra ima i određene RPG elemente, pa Arthur može nadograditi svoj arsenal, pa čak i počistiti sve protivnike s ekrana. Postoji i nekakav hibridni mod za dva igrača, koji dodatno snižava težinu.

ŽANR: Platformska akcija
IZDAVAČ: Micro Capcom d.o.
PLATFORME: PC PS5 PS4 ONE SWC

7

Scott Pilgrim vs. The World: The Game Complete Edition

Povratak iz zaborava

Deceniju nakon izlaska igre za PS3 i Xbox 360, Ubisoft se setio da ovaj naslov u proširenom izdanju ponudi za današnju generaciju konzola i PC. To je pomalo iznenađujuće, jer je kompanija za ovakvo nešto prvo morala platiti licencu. Pa izgleda da u Ubisoftu nisu takve cicije kao što je Capcom! U osnovi, ovo je skrolujuća borilačka igra u najboljoj tradiciji igara Streets of Ragea ili Final Fighta, ali RPG elementi čine da gejmplej ostane svež. Ovaj naslov najviše sija u modu za četiri igrača, koji je svakako i preporuka zbog težine. Ona raste prilično rapidno, a kad ste sami i kad ste jedina meta, to ume biti baš frustrirajuće. Na sreću, razvojni tim nije se petljao oko lepe dvodimenzionalne grafičke podloge, kao ni muzike, koja je takođe u retro maniru. Ah, da, ako se pitate, „Complete Edition" u naslovu podrazumeva da igra dolazi u paketu sa dva DLC-a, tako da je ovo zapravo samo reizdanje bez novih elemenata. Ipak, ne možemo a da ga ne preporučimo, naročito ako imate s kim da ga igrate. Onlajn opcija radi odlično, ali nateraće vas da se bakćete Ubisoftovim onlajn nalogom.

ŽANR: Borilačka arkada
IZDAVAČ: Ubisoft
PLATFORME: PC ONE PS4 SWC PSV

8

Blizzard Arcade Collection

Rani radovi

Mladim generacijama može delovati nestvarno da je Blizzard svoje prve uspehe zabeležio na igračkim konzolama, i to kroz seriju arkadnih igara The Lost Vikings, Rock N Roll Racing ili Blackthorne. Upravo ova tri 16-bitna ostvarenja našla su se u kolekciji koja savršeno radi i na PS5 i na Xbox Series X/S. Ponuda od samo tri relativno kratke igre, čija se ukupna veličina meri u jednocifrenom broju megabajta, na prvi pogled deluje razočaravajuće, ali naravno da Blizzard nije dozvolio sebi da se obruka. Standardne verzije ovih naslova podrazumevaju se, s tim što imate mogućnost slobodnog snimanja pozicija i premotavanja sadržaja u slučaju da nešto zabrljate. Interesantnije deluju alternativne, definitivne edicije koje modifikuju gejmplej ili dodaju još sadržaja, poput pesama u Rock N Roll Racingu. Na kraju, tu je i odlična digitalna arhiva s tonom materijala o ovim ostvarenjima!

ŽANR: Kompilacija
IZDAVAČ: Blizzard
PLATFORME: PC SWC PS4 ONE XSX

7

Ride 4

PS5 izdanje donosi prelepo zapakovane, potpuno iste probleme

Protekla su Dunavom dva broja Gamera otkad smo testirali Ride 4 u izdanju za konzolu PlayStation 4. U međuvremenu, pojavila se potpuno nova generacija konzola, a Milestone nam je predstavio obećanu verziju igre za PS5. Skratićemo okolišanje, pa ćemo vam odmah saopštiti da baš ništa od stvari koje smo joj tad zamerali nije ispravljeno u izdanju za PlayStation pete generacije. Ono što će svakom početniku sigurno stvoriti najviše frustracija jeste činjenica da Ride 4, poput nekog moto Dark Soulsa, jednostavno ne prašta greške. Ili ćete igrati po njenom, ili će vam jednostavno pokazati gde su vrata. Da biste došli do svoje prve trke, moraćete preći veliki broj test trka, koje će vas diskvalifikovati i vraćati na početak i na samu pomisao na grešku. Ostao je i problem sa siromašnom multiplejer opcijom drugih vozača, čiji će AI prilično brljaviti i često vam smetati, a i kočenje je ostalo suviše blago. Kao da igra i bez toga nije bila dovoljno teška.

Na sreću, tu je preko 170 različitih motora i 30 staza sa 60 varijacija, a iako smo mislili da je igra podigla grafiku na nov nivo na PS4 konzoli, tek je na PS5 vidimo u njenom punom sjaju. Moramo priznati da nas je uživanje u prizorima realističnih motora nateralo da ih u PS5 verziji još više budžimo, sređujemo i lickamo.

Čini se da je Ride 4 namenjen samo „hard-kor" zaljubljenicima u dvotočkaše i ejgmerima iskusnim u sličnim igrama, kojima težina igre predstavlja izazov, a ne frustraciju.

ŽANR: simulacija vožnje
IZDAVAČ: Milestone
PLATFORME: PC PS4 PS5 ONE XSX

7

Werewolf The Apocalypse Earthblood

Ne pomažu ni zabavni delovi

Igru započinjemo u ulozi Cahala, eko-teroriste koji pokušava da spase planetu od zagađenja zajedno sa svojom ekipom. Međutim, u jednom od nastupa besa, Calah slučajno ubija svog saborca, te napušta ekipu i nastavlja solo put. Međutim, nakon što sazna da korporacija Pantex želi da uništi njegov bivši tim, ponovo se vraća, odlučan u nameri da je zauvek uništi. Međutim, čini se da će širu priču znati samo troje njih koji su zaista upućeni u univerzum kartičnih igara World of Darkness, koji postoji od početka devedesetih. To prilično čudi, s obzirom na prilično dosadan scenario igre koja je pred nama... Gejmplej se sastoji od balansiranja stealth igre s direktnom borbom, kao i od balansiranja preuzimanja forme čoveka, vuka ili vukodlaka (tačnije Crinoa). Iako nas je premisa igranja u liku ogromnog vukodlaka odmah privukla, moramo priznati da smo solo kampanju završili s ravnodušnim izrazom lica, što je opet i prilično uspeh ima li se u vidu zastarela grafika, previše pojednostavljena mehanika borbe i slične misije koje će se iznova ponavljati. Posebno nas čudi to što smo, i pored svih nedostataka, uspeli da se zabavimo. Nešto kao horor film B-produkcije kojem vidiš svaku manu – ali ga svakako gledaš do kraja. I uživaš koliko možeš.

ŽANR: Akcioni RPG
IZDAVAČ: Cyanide
PLATFORME: PC PS4 PS5 ONE XSX

6

NAJAVLJEN JE PLAYSTATION VR 2 ZA PLAYSTATION 5

Kompanija Sony najavila je naslednika platforme PlayStation VR. Još uvek ne znamo zvanično ime, ali znamo da će biti namenjen konzoli PlayStation 5 u doglednoj budućnosti – koja nije 2021. godina. Novi PS VR donosi podršku za višu rezoluciju i širi ugao gledanja. Nažalost, uređaj neće biti bežičan, a Sony kaže da će se s PlayStationom 5 spajati „samo jednom žicom". PlayStation VR nove generacije dolazi s potpuno novim Sony VR kontrolerom, koji će se fokusirati na ergonomičnost. Što se starog PlayStation VR-a tiče, Sony je s njim završio još 2019. godine.

NVIDIA KOČI GRAFIČKE KARTICE PROTIV RUDARENJA

Skok u cenama grafičkih kartica prati rast vrednosti raznih kriptovaluta koje se rudare upravo pomoću njih, a sve to šteti stalnim mušterijama proizvođača grafičkih kartica. Nvidia je zato odlučila da preduzme nešto u vezi s divljanjem cena, jer, kako kažu, oni svoje grafičke kartice dizajniraju prvenstveno za publiku koja se igra na PC-ju. Ono što Nvidia planira da uradi jeste da softverski zakoči iskoristivost svojih grafičkih kartica za rudarenje kriptovaluta. U slučaju grafičke kartice RTX 3060, draiveri će prepoznati algoritme rudarenja kriptovalute Ethereum i smanjiti efikasnost tog rudarenja za otprilike 50%.

KONTROLER PLAYSTATION 5 IZDRŽI SAMO 417 SATI IGRANJA

YouTube kanal iFixit odlučio je da istraži šta tačno stoji iza problema sa tzv. drifтovanjem (pomeranjem analogne palice bez igrača) na primeru novog DualSense kontrolera za konzolu PlayStation 5. Prema njihovom istraživanju, ista kompanija proizvodi delove za kontrolere Sonyjevih, Microsoftovih i Nintendovih konzola. Firma Alps ne proizvodi loše delove za kontroler, ali je poznato da ti delovi imaju svoj vek trajanja, koji zavisi od igara koje igrate. Ako igrate Call of Duty: Warzone, kontroler može izdržati jedva 417 sati igranja pre nego što mu se komponente analognih palica počnu degradirati.

RAZEROVA NAJPAMETNIJA MASKA NA SVETU

Razer Project Hazel – zaštitna maska namenjena gejmerima

Budući da se CES sajam održavao samo onlajn i tokom pandemije, ne čudi nas previše što je toliko pažnje privukao gadžet koji bi inače malo ko pogledao. Ili bi pomislili da je u pitanju šala. Iako je Razer tokom pandemije proizveo preko milion zaštitnih maski, koje su potom donirali, moramo priznati da nas je iznenadio prototip pod imenom Project Hazel. U pitanju je „najpametnija maska na svetu", koja poseduje vrlo zabavne tehničke odlike. Naime, ova N95 maska ima mogućnost ventilacije i autosterilizacije, a dizajn sadrži providni prednji deo koji otkriva korisnikovo lice. Posebno nam se svidela mogućnost pojačavanja glasa, jer maska uključuje i mikrofon i zvučnik, tako da se više ne čini kao da pričate iz bunara dok nosite masku.

Filteri i ventilatori se menjaju, a tu je čak i bežično punjenje, koje služi da se maska steriliše pomoću UV svetlosti.

Pošto sve ovo nije dovoljno, Project Hazel dolazi i uz RGB LED svetla, koja sami možete podesiti po sopstvenom nahođenju, a cvikeraši među nama biće srećni što im se naočare više neće magliti, jer maska jednostavno ne pušta vazduh unutar sebe.

Min-Liang Tan, suosnivač Razera, objasnio je: „Razer shvata neizvesnost na putu koji je pred nama, pa nam je dužnost da zaštitimo članove zajednice i pripremimo ih za nevidljivu pretnju." Zato bi ovaj prototip uskoro trebalo da se nađe u serijskoj proizvodnji i prodaji, ali su Razeru usta ostala zaključana na sva pitanja o datumu izlaska ili o ceni.

PROJECT BROOKLYN – ULTIMATIVNA GEJMERSKA STOLICA!

Okej, da budemo iskreni prema sebi, kad se iz jednačine izbaci njihov izgled, „gejmerske stolice" nisu mnogo posebnije ili udobnije od običnih dobrih kancelarijskih stolica. Međutim, iz kompanije Razer stiže nam nešto što se s punim pravom može nazivati – prava gejming stolica! Stolica se zove Project Brooklyn, a zapravo je u pitanju prototip s monitorom koji se razvlači u polukrugu oko igrača glave. Ovaj „monitor" izrađen je pomoću materijala koji... Pa... još ne postoji, ali bar znamo da je u pitanju 60-inčni OLED. Pored toga, u stolicu je ugrađena haptička vibracija, a koriste se 4D naslona za podlaktice (što god to bilo). I, naravno, postolje stolice sadrži Razer Chroma RGB!

Na sreću, s obzirom na to u kojoj je fazi prototip, još uvek ne znamo cenu stolice, te bar ovoga puta nećemo morati unapred da se nerviramo što kod sebe nemamo milionče koje bismo za nju izdvojili.

LENOVO LAVIE MINI – LAPTOP U ULOZI PRENOSNE KONZOLE

Na ovogodišnjem CES sajmu predstavljeno je nekoliko zaista zanimljivih tehničkih džidža-bidža, a jedna od spravica koje su nam se najviše dopale jeste i Lenovov laptop LaVie Mini, koji čini nešto slično konzoli Switch, samo sa PC hardverom. Ovaj „ultraprenosni Windows PC", koji dolazi s parom kontrolera što se spajaju, ima i opcionalnu bazu preko koje se može prikopčati na TV ili monitor. LaVie Mini ima osmoinčni ekran osetljiv na dodir, a pokreće ga procesor Intel Core i7-1180G7 s grafikom Iris Xe. Tastatura se može sakriti iza ekrana, a ceo paket bez kontrolera teži svega 580 grama. Kontroleri se mogu spojiti uz ekran, ali i koristiti u bežičnom modu, a podržani su i drugi bežični kontroleri. Bazna stanica omogućava spajanje na TV/monitor do 4K rezolucije i maksimalno 60Hz. Preporučena cena i datum izlaska još nisu poznati, pa pretpostavljamo da je i ovaj proizvod izbačen na tržište kao „koska" koju bi trebalo da gledamo kako bi Lenovo video reakciju gejmera.

GEJMING **UKRŠTENICA**

Gamer ukrštenica! Uzmite olovku u ruke i rešite ukrštenicu. Popunite polja i otkrijte konačno rešenje!

	NAŠA STRELKINJA ALEKSANDRA	SPRAVE ZA NIVELISANJE	SKRAĆENICA ZA SUPER NINTENDO ENTERTAIN. SYSTEM?	TEHNIČKI ODBOR (SKR.)	INDUSTRIJA TEHNIČKE OPREME (SKR.)	OČEVA ILI MAJČINA SESTRA	ŠNALE	SPRAVA ZA MERENJE TAKTA
ZAVOD, USTANOVA			7	1			8	
ZBIRKA FINIH VINA								
POKAZNA ZAMENICA				NATEČENO MESTO NA TELU / SPARTANSKI KRALJ (MIT.)		5		
REDNI BROJ NOVE FAR CRY IGRE					KLUB STUDENATA TEHNIKE / GLUMAC DIZEL			
ELEKTRIČNI (SKR.)	2		ITAL. SKIJAŠ EDALINI / POJAVE NA UZBURKANOJ VODI					
AMERIČKA POP PEVAČICA HIJUSTON						IMENICA (SKR.) / ISPITNA KOMISIJA (SKR.)		
	TRUDBENICE / RAZMAŽENO DETE						3	10
IME GLUMICE IZ FILMA "LOVAC NA ČUDOVIŠTE", JOVOVIĆ					LOVAČKI PAS / IVANKA ODMILA			
AKORD		DELOVI HEKTARA / ARGON						
ZASEČENO MESTO, USEKLINA	9			6				
OPERSKA MELODIJA			4					

1	2	3	4	5	6

7	8	9	10

Rešenje iz prošlog broja: GEJM OVER

GAMER**FUN**SHOT

Zanimljive šotove iz igara pošaljite na ***gamer@color.rs***

"Izgleda da mi je eksplodirao metak u cevi...", ***(Marki, Call of Duty: Warzone)***

PAŽNJA! NAREDNI BROJ POTRAŽITE NA TRAFIKAMA OD **10. MAJA 2021.**

PIŠITE NAM PO OBRASCU:
ime.prezime@color.rs

COLOR MEDIA INTERNATIONAL

OSNIVAČ, IZDAVAČ I DISTRIBUTER:
COLOR MEDIA INTERNATIONAL D.O.O.
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Tel. +381(21/489-71-00.
Fax: +381(21/489-71-26

VELIBOR ĐUROVIĆ
direktor

MILAN ŠOBOT
direktor marketinga

OGRANAK "COLOR PRESS MAGAZINI"
Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad

ALEKSANDAR RADOŠEVIĆ
direktor

ADVERTAJZING
DRAGANA ĐURIĆ
advertajzing menadžer izdanja
Tel. +381(21/489-71-00 (lok. 238)

PROIZVODNJA SADRŽAJA I REDAKCIJA: COLOR MAGAZINI PRODUKCIJA

VLADIMIR GOŠIĆ
glavni i odgovorni urednik

STOJAN KARAMATIJEVIĆ, VLADIMIR I NIKOLA DOLAPČEV, MILICA CRKVENJAKOV, BOJAN JOVANOVIĆ
saradnici

DEJAN ĐURIĆ
vizuelna izrada stranica

PRETPLATA
PRETPLATA DOO
Bul. dr Zorana Đinđića 57, lok. 19,
11070 Novi Beograd
+(381)11/313-99-67
office@pretplata.rs
www.pretplata.rs

COLOR PRINT

ŠTAMPA
COLOR PRINT D.O.O.
Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: +(381) 21/6417-333;
+(381) 21/6417-335
colorprint@color.rs
www.colorprint.rs

UVOZNIK I DISTRIBUTER:

MAKEДОНИЈА
Адриа Медиа Балкан д.о.о. Скопје

CRNA GORA
S PRESS + d.o.o.
Podgorica, Tuzi bb

BOSNA I HERCEGOVINA
Svijet Print d.o.o.
Vrazova 1, Sarajevo
Tel. +(387)33/768-986

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
79
GAMER / glavni i odgovorni urednik Vladimir Gošić. – 2017, br. 147- . –
Novi Sad : Color Media International, 2017- . – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno. – Je nastavak: Game fun (Novi Sad) = ISSN 2466-4197
ISSN 2560-4457 = Gamer (Novi Sad)
COBISS.SR-ID 315534087

DOSTUPNO U DIGITALNOM FORMATU
www.novinarnica.net

Color Media International i redakcija Gamera ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja Gamera bez pismenog odobrenja izdavača. Redakcija Gamera nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

SUPER MARIO™

Napravite svoju Super Mario pečurku na sledeći način:

- Isecite sve delove prateći crne spoljašne linije

- Skalpelom prosecite bele linije obeležene slovima

- Sklopite deo po deo, provlačeći "krilca" kroz proreze

JEDAN SAJT DA SVIMA GOSPODARI

Quest je gotov! Pronašli ste najbolju internet destinaciju za sve svoje gejming potrebe

Dnevna doza najnovijih vesti iz industrije video-igara. Čekamo te!

POSETI NAS NA GAMEFUN.RS